



Offerts : Communicator 4, la suite Axene et Timekeepers

DR@AM

DR@AM

LE MAGAZINE DE LA MICRO ALTERNATIVE

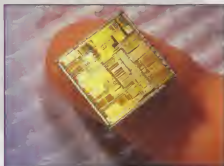
Mars 1998 - n°49

Guerre des nerfs :

Comment Netscape veut s'emparer d'Internet !



Puces en cuivre :
**Ibm pousse le
PowerPc à 1 Ghz !**



Mise au point :
**Que vaudra
Windows Nt 5 ?**

Mais aussi : Compaq se paye
les stations les plus
puissantes du monde,
Gateway 2000 présente
le nouvel Amiga, réveillez
la puissance d'Altavista...



S.u.s.e. :
La distribution Linux ultime ?

L 2306 - 49 - 38,00 F



POSSE

Démarrez Linux

en toute tranquillité
Votre PC devient Station-X !

TOUS NOS TARIFS
SONT EN TTC
ET PORT COMPRIS
LIVRAISON
SOUS 48/72 H.



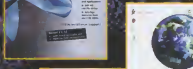
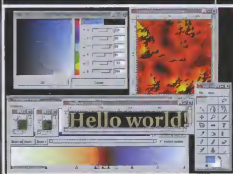
165 TTC

LINUX Applications Graphiques

(MNIS Février 1998)

Plus de 350 applications graphiques !

Gimp, Surf, Pwray, utilitaires graphiques, ImageMagick, onatpbm, sccd, xpaint, viewers pour tous les principaux formats, des modules pour générations spéciales WEB, outils pour scanners, drivers pour scanners Mustek, SANE (Scanner Acces Now Easy), miroirs de GIMP et GTK, miroirs des applications graphiques du Sunsite...



Offre spéciale
Linux MNIS 10/97
+ Applications ELF-97
295 TTC



Autres LINUX

Linux Official Red Hat 5.0 (Intel) Française (Logiciels du Soleil)	360
Linux Official RedHat 5.0 (Intel)	295
Linux Red Hat PowerTools 5.0 (Intel/Alpha)	170
Linux Official RedHat 5.0 (Alpha)	320
Linux 5.0 S.E. 5.1 (Version US)	295
CALDERA Open Linux Base 1.1 (Version Française)	635
CALDERA Open Linux Base 1.1 (Version US)	595
CALDERA Open Linux Standard	3600
Linux InfoMagie (01/98)	175
Debian Linux (Linux Press) + manuel	250
Linux OS Professional Edition (Walnut Creek) 07/97	1345
Linux Slackware 3.4 (Walnut Creek) 11/97	185
MkLinux DR 2.1 + livre 320 pages (Rich Murin)	330

Livres

Le Système Linux "O'Reilly" (590 p.) Zeme Ed. (FR)	290
Administration Réseau sous Linux "O'Reilly" (368 p.) (FR)	230
Linux et XFree 86 "Eryll" 404 pages (FR)	215
avec RedHat 4.2 + Netscape 3.0.1	345
Linux Man (RedHat) 2000 pages 2nd Edition	320
Director Linux (RedHat) 2030 pages Same Edition	

FreeBSD

FreeBSD 2.2.5 (Walnut Creek) 11/97	235
Complete FreeBSD 2.2.5 + livre (817 p.) 02/98	325

Applications / Développement

Applicware 4.3.5 Office suite (Logiciel du Soleil)	495
Applicware 4.3.7 Office suite (S.E. 5.1)	545
Applicware 4.3.7 Office suite (RedHat)	795
Applicware 4.3.7 Developer's Edition (RedHat)	1990
CDE Client Edition / Developer (RedHat)	620/1590
Wabi 2.2 pour Linux (émulateur Win 3.1x) Caldera	890
MOO-TTF 2.0.1. Info-Magic	890
Modified Redhat 2.0.1	1245
Accelerated AX 4.1 Display Server pour Linux BSD (Xi-Graphics)	
(support de plus de 500 cartes graphiques)	785
CDE (Xi-Graphics) : bundle (CDE + Applications Builder	
pour Motif + Motif 3.2.5 + Accelerated AX 4.1)	2990
Accelerated LX 4.1 Laptop/Portable Server	1590
JAVA Workshop 2.0 (Sunsoft) Unit Educ. + 690	1175
GNU Step for Linux 04/97 (Net Community)	235
GNU Step for NT 08/97	295
C/C++ User Group Library 08/97 (Walnut Creek)	245
GNU Free Software for Unix 04/97 (Walnut Creek)	210
Perl 09/97 (Walnut Creek)	100
Tee 12/97 (Walnut Creek)	100
Ada 11/97 (Walnut Creek)	190
Eiffel 03/97 (Walnut Creek)	190
CICA WPS/3.1 08/97 (Walnut Creek)	140
CICA NT 11/97 (Walnut Creek)	230
Huibus 05/2 10/97 (Walnut Creek)	140
Simulad 08/97 (Walnut Creek)	170
Windows95.Com 11/97 (Info-Magic)	170

et bien d'autres livres...

bon de commande

A retourner à MCD² Diffusion - 5/7 rue Leredde 75013 Paris / Tél. 01 42 16 88 00 / Fax 01 42 16 89 85

- ☐ Je suis intéressé(e) par
☐ Je désire commander

et désire recevoir une documentation.
au prix de _____ TTC
au prix de _____ TTC
au prix de _____ TTC
Total _____ TTC

TOUS NOS TARIFS
SONT EN TTC
ET PORT COMPRIS
LIVRAISON
SOUS 48/72 H.

Nom _____ Prénom _____
Société _____ Adresse _____

C.P. _____ Ville _____ Tél. _____

- ☐ Je règle par chèque à l'ordre de MCD² Diffusion
☐ Je règle par Carte Bancaire en reportant son n° d-dessous

<http://www.mcd2-diff.fr>

email : mcd2@mcd2-diff.fr

expire : _____



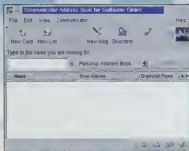
Edito

L'effervescence du monde informatique s'amplifie de mois en mois. De toute part, des décisions fracassantes sont prises : Netscape qui distribue gratuitement son navigateur Internet par cd, Compaq qui rachète Digital par là... L'impression générale est celle d'un chaos en perpétuel renouvellement : Ibm réinvente le processeur grâce au cuivre, Samsung hérite de l'Alpha pour lui offrir une toute nouvelle carrière dans le grand public, 33 abandonne les cartes graphiques pour se lancer dans un tout nouveau concept de calculateur, à la fois Risc et Mips... Le problème, est qu'il est encore trop tôt pour présager de l'avenir ; pour l'instant, toutes ces déclarations enlèvent le marché plus qu'elles ne le font évoluer. A moindre échelle, le cas de l'Amiga est tout autant symbolique : Gateway 2000 ne sait toujours pas quoi faire de cette machine. Le constructeur charge donc sa filiale qui lui est dédiée de multiplier les annonces, même s'il n'y a rien à annoncer. A tous les niveaux, le mot d'ordre est de faire parler de soi. Pour la réelle innovation, on copiera sur les autres plus tard.

DREAM

Numéro 49

● CD-Rom - page 4



Incroyable : Netscape communicator, la suite bureautique Axene et le jeu Timekeepers pour Amiga en version complète ! Et tout ceci sur le même CD, avec, en prime, des tonnes d'utilitaires et de jeux pour toutes les plateformes alternatives !

● Courant alternatif - page 6

Qui l'eût cru ? Compaq rachète Digital, Netscape distribue gratuitement les sources de Communicator, le PowerPc passe à 1 Ghz, James Cameron utilise Linux pour les effets spéciaux de "Titanic"... Ce mois-ci, un dossier spécial sur l'immobilisme d'Amiga Inc.

● Labo - page 18



Tout sur la nouvelle distribution Linux de Suse, Netscape communicator pour tous, deux excellents outils Internet pour Amiga, mais aussi toutes les dernières nouveautés sur RiscPc, Atari, BeOs...

● Découverte - page 32

Que vaut véritablement Windows nt ? Plus puissant que le StrongArm, voici l'Arm 9 !

● En pratique - page 36

Tout ce qu'il faut savoir sur Linux m68k, comment récupérer une partition formatée en Ms/Dos sur un Amiga, comment configurer l'esthétique du bureau de BeOs, comment se servir d'Emacs, comment faire tourner les vieux jeux sous RiscOs, comment



récupérer ses applications originales avec Dosemu et Tosemu...

● Approfondir - page 50

Suite des initiations au Shell et à Afterstep sous X-window, comment se connecter sur Internet à partir d'un Amiga, comment optimiser ses recherches sur Internet.

● Programmation - page 58

Suite des initiations à Tcl/tk, Java et à l'assembleur.

● Zone libre - page 64

Les jeux Bubble impact sur RiscPc, Onescapee et Uropa 2 sur Amiga. Le retour des démos sur Amiga ! Et toute la vérité sur cette institution mythique qu'est la Free software Foundation.

● Forum - page 72

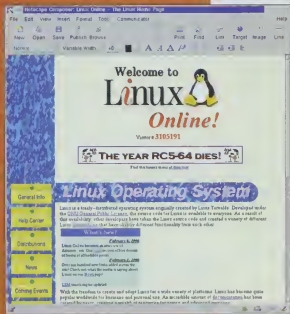
Toutes les questions et toutes les bonnes affaires du mois !

Abonnement P.63

Dream's bootik P.74



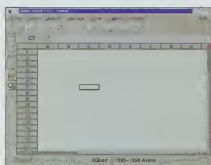
Voici un mois fertile en nouveautés puisque figurent sur la liste des logiciels fournis Netscape et Axene. En effet, le plus célèbre des navigateurs Web (qui ressemble en fait plus à une suite complète pour Internet) est disponible en version Linux et FreeBSD. Par ailleurs, la société Axene vous propose sa suite bureautique pour X-window en version d'évaluation. L'Amiga n'est pas en reste puisqu'est également présent le jeu TimeKeepers en version complète !



L'éditeur Html Wysiwig de Netscape.

La suite Axene complète pour Linux, FreeBSD et NetBSD

Retrouvez sur le CD-Rom Dream de ce mois-ci une version d'évaluation de la suite Axene. Cette dernière comprend les logiciels suivants : Xclomation, Xmayday, Xquad et XallWrite. Rappelons que Xclomation est un logiciel de Pao testé dans le numéro 39 de Dream (avril 97). Xquad est un tableur-grapheur (Dream 38) et XallWrite est le dernier né des traitements de textes pour X-window. Ces logiciels utilisent Motif mais, rassurez-vous, les bibliothèques sont liées statiquement et vous n'aurez aucun besoin d'acheter quoi que ce soit d'autre. Pour un meilleur confort d'utilisation, vous pouvez tout à fait lancer les applications directement depuis le CD-Rom (applications dans AxeneOffice/Live/Linux-2.0/). Bien entendu, il reste possible d'installer la suite complète sur le disque dur. Pour cela, exécutez la commande suivante : AxeneOffice/Linux-2.0/AxeneInstall. Les versions fournies sont des versions d'évaluation ne permettant pas de sauvegarder ou d'imprimer ; cependant, si vous désirez



Le tableur : un modèle du genre.

acquérir une clé auprès d'Axene, il vous suffira alors par la suite de relancer le programme d'installation en suivant les directives d'Axene pour enregistrer la version que vous avez déjà installée sur le disque. En cas d'ennui, il est toujours possible de consulter le fichier Lisezmoi présent dans le répertoire AxeneOffice. The last but not the least, tous les logiciels sont en français, y compris l'aide en ligne. Cette dernière est accessible grâce à Xmayday, qui n'est autre qu'un browser de documentation Html.

Communicator et Navigator 4.04

Depuis peu de temps, les logiciels Navigator 4.04 et Communicator standard edition 4.04 sont disponibles gratuitement. Nous en profitons donc pour vous les offrir dans leurs versions Linux et FreeBSD. En ce qui concerne Linux, les utilisateurs de la Redhat (4.2 et 5.0) installeront les logiciels comme à l'accoutumée par la commande 'rpm -i netscape-communicator-4.04-3.1386.rpm'. Néanmoins, une version au format tar.gz est également disponible ; il suffira alors de désarchiver le fichier dans /tmp et de lancer le script ns-install. Les fans de Debian ne sont pas en reste puisqu'un package .deb permet d'installer Communicator comme n'importe quel autre package Debian. Deux conditions à cela : premièrement l'archive au format .tgz doit être

présente dans le répertoire /tmp. Ensuite, il est nécessaire de spécifier une option sur la ligne de commandes de dpkg, celle-ci devenant alors "dpkg --ignore-depends=libc6 -i netscape4.4.0.7.deb". Enfin, notons que Netscape n'assure pas de support technique pour ces produits et que la seule aide disponible se trouve à l'adresse <http://help.netscape.com>.



Indispensable : le site de Netscape.

Time keepers

Initialement édité par Vulcan software, *Timekeepers* reprend le concept du jeu *Lemmings*. Il s'agit d'une tribu qui évolue au fur et à mesure des époques, symbolisées par de multiples niveaux. Le but du joueur est bien entendu d'éviter que les petits personnages ne rencontrent des embûches. Pour ce faire, on dispose d'une multitude d'options, tels le saut, la minuterie ou encore une clef. La plus amusante est sans aucun doute Hurlement : elle sert à crier violemment pour faire fuir le chef d'une tribu adverse qui viendrait éventuellement nous barrer le chemin. Un jeu comme on n'en fait plus !



En version complète !

Répertoire Linux

A l'honneur, les dernières versions de *Gnu emacs* et d'*Emacs*, tous les How-to traduits en français et consultables directement depuis le Cd-rom. Les sources des dernières versions de *WindowMaker* sont également présentes, ainsi que les derniers noyaux (sources, *Debian*, *Redhat*). A noter également la présence du package *libgiz*, nécessaire à l'installation de *Kde* sous *Debian*.

Répertoire Amiga

P rès de 7 Mo d'applications (gestion de compte bancaire, base de données, conception 3D, fractales, Mp3, etc.), 33 Mo de démos, plus de 7 Mo de docs, plus de 3 Mo d'émulateurs, 4 Mo d'outils Internet, 38 Mo de jeux, 4 Mo de langages (dont les tous derniers optimisés pour Ppc !) et 20 Mo de pilotes et d'outils divers pour le Workbench !

Répertoire RiscPc

Plus de 185 Mo de jeux, de démos et d'outils en tous genres.

Répertoire Atari

Tout ce dont on peut avoir besoin pour la musique sur Atari.

Répertoire BeOs

Emacs pour *BeOs* ! ainsi que des jeux et des utilitaires en pagaille !

S.u.S.E. Linux 5.1

Turn Your PC Into a Workstation

Source Code and Applications on DVD ROM

Linux File System

64-bit High Performance Linux

60 Day Installation Support!

Kernel 2.6.32

5 with desktop-configuration and desktop-configuration

295 F^{trc}
(port compris)

S.u.S.E. Linux le leader

Le produit Linux le mieux vendu en Allemagne arrive enfin sur le marché français.

S.u.S.E. Linux est un système d'exploitation pour votre PC, puissant, fiable et rapide, avec de nombreux logiciels de grande qualité intégrés au système. Alliant une interface graphique avec des possibilités qui enthousiasmeront aussi bien les néophytes que les professionnels, ce système répondra parfaitement à vos exigences.

C'est un système d'exploitation **simple comme bon jour** : Grâce à son installation commandée par menu, à la possibilité du lancement de logiciels sur CD sans installation préalable, un à manuel détaillé de 400 pages (en anglais), ainsi qu'à une assistance technique pour l'installation pendant les 60 jours suivant l'achat.

C'est un système offrant de **nombreuses possibilités** : qu'il s'agisse d'un accès confortable à l'Internet, de RMIS, avec S.u.S.E. Linux tout est possible. Le package S.u.S.E. Linux 5.1 comprend de nombreux langages de programmation, des logiciels-serveur Internet, ainsi que des applications variées.

C'est un système à la **portée de tout le monde** : le leader parmi les systèmes Linux, ne coûte que 295 Francs (port compris). Essayez-le !

545 F^{trc}
(port compris)

Applixware 4.3.7

La suite bureautique rapide et fiable avec ses logiciels de traitement de texte, tableur et éditeur graphique.



Pour toute commande veuillez vous adresser à :

MCD² Diffusion

517 rue Lierreddé

75013 Paris

Tel. 01 42 16 88 00

Fax 01 42 16 89 85

Email: mcd2@mcd2-diff.fr

S.u.S.E. GmbH
Gebhardstr. 2
D-90762 Fürth
Tel. +49/911/740 53 81
Fax +49/911/741 77 55
Email: suse@suse.de

http://www.suse.de/f/



Que se passe-t-il ?

Amiga inc., ou l'art de l'immobilisme...

Mi-janvier, un responsable d'Amiga inc. s'est livré à des déclarations pour le moins surprenantes qui plongent le marché Amiga dans le flou artistique le plus total.



La carte mère du Boxer, l'une des seules solutions pour assurer réellement la pérennité de l'Amiga.

Le 19 janvier dernier, Joe Torre, unique ingénieur d'Amiga inc., s'est prêté au jeu de l'auto-interview pour répondre aux questions les plus courantes que se posent les utilisateurs et les principaux acteurs du monde Amiga. Le thème principal de cette déclaration portait sur le choix du futur processeur de la machine. En voici la retranscription (les répétitions ont été éliminées et remplacées par trois petits points) :

Q : Quel processeur est le plus en vue pour le futur Amiga, un 68 k ou un Ppc ?

R : Les deux. L'Amiga a le 68 k pour la compatibilité et le Ppc pour la vitesse. La flexibilité de l'architecture Amiga lui a permis de se parer d'un processeur Ppc pour les calculs intenses, tels que le rendu, la

décompression ou encore le cryptage (...). Et puisque nous sommes de plus en plus à adopter la solution 68 k + Ppc, nous disposerons bientôt de logiciels exploitant pleinement les fonctions du Ppc.

Q : Est-ce qu'un processeur Ppc sera requis pour faire tourner le Workbench 3.5 ?

R : Pas du tout. La mise à jour de l'Os est aussi bien destinée aux machines existantes qu'à celles de demain.

Q : Sachant qu'une version Ppc serait plus rapide, pourquoi publier juste une version 68 k du Workbench 3.5 ?

R : Pour supporter la communauté Amiga actuelle (...). Par ailleurs, porter l'Os sur Ppc prendrait plus d'une année.

Q : A terme, y aura-t-il un AmigaOs uniquement pour Ppc ?

R : Chaque possesseur de

licence est libre de porter l'AmigaOs sur Dec alpha, Power Pc ou Mips. Ces processeurs seraient d'ailleurs idéaux pour les applications embarquées dans lesquelles excelle l'AmigaOs (...).

Néanmoins, ces portages ne pourront pas être considérés comme compatibles Amiga tant qu'ils ne disposeront pas d'une émulation du chipset et du 68 k.

Q : Qu'en est-il du Coldfire ?

R : Le Coldfire est moins de 30% compatible avec le 68 k. Il dispose d'un nombre réduit d'instructions qui le rend très rapide mais totalement incompatible avec les opérations de Bitfields d'AmigaOs. Utiliser le Coldfire demanderait une réécriture complète d'AmigaOs et reviendrait à être incompatible avec les archives Aminet.

Q : Amiga inc. fabriquera-t-elle de nouveaux Amiga ?

R : Non, Amiga inc. ne fabriquera pas de nouvelles machines. Celles-ci viendront des constructeurs qui disposent d'une licence technologique d'Amiga (...).

Des questions en suspens

Par-delà le côté grandiloquent de cette déclaration, la première impression est que l'on n'apprend rien du tout, ou peu de choses. Dans une



Que valent les PowerUp ?

Quatre mois après leur disponibilité, les cartes PowerUp de Phase 5 constituent toujours la seule et unique manière de faire évoluer le microprocesseur de l'Amiga de façon conséquente. Quelques logiciels commencent à être compatibles et les dernières versions des pilotes, maintenant relativement rodées, permettent enfin d'obtenir des performances acceptables, même si le parallélisme des deux processeurs reste à prouver. Néanmoins, ces cartes souffrent de quelques défauts qui en rendent le prix exorbitant : le contrôleur Ultra-wide scsi connaît plusieurs dysfonctionnements, les supports de mémoire sont encore au format Simm 72 broches (format introuvable sous peu et avantageusement remplacé sur le marché par des barrettes de 5D-Rom 64 bits, totalement incompatibles) et il est impossible de remplacer le Power Pc par un modèle plus récent. Ce qui est fort dommage car les 604e et 603e de ces cartes sont des processeurs qui ne figurent déjà plus au catalogue de Motorola.

Que se passe-t-il ?



Les seuls Amiga "officiels" sont de Micronik, pas d'Amiga inc.

interview qu'il nous avait accordée l'été dernier (Dream No 43, page 18), Petro Tyschtschenko avait déjà révélé que le prochain processeur de l'Amiga serait un Power Pc. Par ailleurs, Escorn avait opté pour cette solution lors du rachat de l'Amiga en mai 1995 (Dream No 19, page 24). Il est donc étonnant d'apprendre qu'Amiga inc. ait mis huit mois à réfléchir sur l'intérêt d'un processeur qui avait de toute façon été choisi depuis près de trois ans. La véritable nouveauté est qu'Amiga inc. parle de conserver le 680x0 pour rester compatible. Une déclaration curieuse qui a semé le doute dans beaucoup d'esprits. Si le futur Amiga doit tourner avec un Power Pc, pourquoi ne pas utiliser un émulateur similaire à celui qu'Apple avait développé en un tournemain il y a quatre ans ? D'autant que les performances d'un 680x0 émulé sur Power Pc sont bien meilleures que celles d'un véritable 68060 ! Par ailleurs, on se demande bien ce qu'a pu devenir la version Power Pc d'AmigaOs recompilée en 1996 par l'Epsi, la filiale européenne de Motorola spécialisée dans l'adaptation d'applications

68 k sur processeurs Risc (Dream No 29, page 27). A priori, elle n'a jamais été terminée, faute de moyens. Mais bon, il y avait tout de même une base qui permettait de se passer d'un 680x0. A bien y regarder, Amiga inc. n'a d'ailleurs pas été très loin pour décider du processeur de l'Amiga ; Joe Torre n'a fait qu'énoncer à voix haute les caractéristiques des cartes PowerUp de Phase 5. Cela pose un problème. Non pas de performances car, reconnaissons-le, les pilotes ont bien évolué en quelques mois et nous sommes désormais loin des résultats forts décevants rencontrés lors de nos tests. Le véritable souci réside plutôt dans le choix même du pilote : faut-il opter pour la Ppc.library de Phase 5 et son format Elf bizarroïde, ou pour la plus classique WarpUp.library de Haage & Partner ?

Aucune précision n'est donnée sur ce sujet pourtant suffisamment épineux.

La décision n'est pas encore prise

Vient ensuite le chapitre du futur Workbench 3.5. Si l'on se réfère à une déclaration précédente de Darreck Lisle, il s'agirait juste d'une mise-à-jour sur disquettes ou CD-Rom (Dream No 45, page 7). Là aussi, on se demande où a bien pu passer le Kickstart 3.2 qui logeait dans une Rom de 1 Mo à l'époque du Walker (Dream No 29, page 26). De même, on apprend qu'il faudrait un an pour porter l'Os en code Power Pc. Sachant que cela fait trois ans que ce leitmotiv est énoncé à chaque conférence de presse, faut-il en conclure que toutes les initiatives précédentes sont parties à la corbeille ? En tout cas, une chose est sûre : il n'est plus question d'un AmigaOs 4.0 pour Ppc avant un petit moment.

Le commentaire à propos du portage sur d'autres processeurs révèle, finalement, la véritable nature de cette déclaration : Amiga inc. préconise l'emploi d'une solution 680x0 + Power Pc mais les titulaires d'une licence feront de toutes façons ce qu'ils voudront ! Preuve en est le projet conjoint de Hiq et Index information, visant à proposer un AmigaOs pour processeurs Alpha d'ici à 1999 (Dream No 48, page 10). Autrement dit, ce qui a été plébiscité comme étant la révélation du siècle par Amiga inc., à propos du nouveau processeur de l'Amiga, n'est en fait qu'une

• Suite page 8

• L'administration pro sous Linux

Le gros défaut de Linux à l'heure actuelle est le fait qu'il ne dispose pas d'outils d'administration comparables à ceux des Unix commerciaux. Mais bientôt, ce ne sera plus le cas, grâce au Caldera open administration system. Ceos se présente sous la forme d'une suite d'applications client/serveur ouverte et modulaire, capable de répondre à tous les besoins d'administration et de maintenance. Les clients seront disponibles sous trois formes : en lignes de commandes Shell, avec une interface graphique X-windows et en tant qu'applets Java. On rêvait de pouvoir administrer un serveur Linux depuis un poste client Windows ou Mac, voilà que cela devient une réalité.

• Un émulateur Pc pour BeOs



Beos software company (<http://world.std.com/~beos/>) vient d'annoncer la sortie prochaine d'une adaptation de l'émulateur Pc Beos pour BeOs. Celui-ci simule le fonctionnement d'un processeur Intel x86 sur Power Pc, ce qui laisse présager l'utilisation de différents systèmes d'exploitation comme Dos, Linux, Os/2 ou encore Windows. Paradoxalement, aucune version pour BeOs Pc n'est annoncée.

Access et Inside out

Développées par Index information, l'Access et l'Inside out sont des Amiga complets sur de toutes petites cartes électroniques. Aussi large que son indispensable CD-Rom, l'Access est destiné au marché professionnel des bornes multimédia. Véritable carte d'extension Pci, l'Inside out a pour but d'apporter toute la puissance d'une station Alpha à l'Amiga.

AMIGA

ATARI

LINUX

RISC PC

BE OS

OS/2

DIVERS

Que se passe-t-il ? (suite)



La carte mère de l'A5000 : Amiga inc. ne savait même pas que c'était faisable...

énième façon d'entretenir l'actualité autour de la machine, toujours pour promouvoir ces fameuses licences. Car c'est bien là la seule chose que produit la marque Amiga : des licences.

Presque

des excuses publiques

Le fait que cette déclaration se termine en précisant qu'aucune machine ne serait produite par Amiga inc. a suffi à mettre le feu aux poudres. Les réactions ont été à ce point virulentes que, le 5 février, un membre de l'Icoea (une association de pro-

sant. *Que ce dernier soit un Power Pc, un Dec alpha ou quoi que ce soit d'autre n'a d'ailleurs aucune importance (...).* L'essentiel est que les développeurs de logiciels Amiga puissent avoir une base commune. Cette base, c'est le 680x0. Et la prochaine architecture aura une interface software vers laquelle seront re-dirigés tous les appels du 680x0. Par ailleurs, nous sommes trois à avoir été engagés par contrat chez Amiga inc. depuis novembre dernier, pour nous occuper de l'AmigaOs 3.5. Les gens doivent savoir qu'Amiga inc. fait son possible, contrairement à ce que certains laissent entendre, mais la politique de Gateway 2000 est de ne rien révéler tant qu'un produit n'est pas prêt ". Une réponse qui avait tout de satisfaisant. Malheureusement, Joe Torre et Jeff Schindler (patron d'Amiga Inc.) ont publié un démenti formel dès le 11 février suivant : "seules les annonces parues sur le site : www.amiga.de sont officielles, toutes les autres doivent être considérées comme des rumeurs d'utilisateurs. Par ailleurs, le nouveau processeur de l'Amiga est bien la solution 680x0 + Power Pc, en attendant que le Power Pc soit le processeur officiel".

C'est mal parti

La lecture de ces déclarations ne fait aucun doute : Joe

Torre est vraiment le porte-parole le plus nul en communication que l'Amiga ait connu. Non seulement aucune information supplémentaire n'est donnée, non seulement il invalide totalement la légitimité de l'Icoea et de son site officiel :

(<http://www.netreach.net/~fleecy/icoa/>) mais, en plus, il élimine toute la crédibilité qu'aurait pu avoir son équipe. En résumé, Amiga inc. a décidé d'un processeur, mais chacun peut faire ce qu'il veut. Amiga inc. a tranché pour la solution de Phase 5 mais ne semble pas au courant de celle d'Index information qui semble, au moins, autant prometteuse (Dec alpha). Amiga inc. demande à l'Icoea de développer le Workbench 3.5 mais déclare que cette association n'a rien d'officiel. Amiga inc. insiste sur le fait que la solution 680x0 + Power Pc n'est pas intermédiaire mais celle-ci sera quand même remplacée par une autre. Amiga inc. dit officiellement que le prochain processeur sera un Power Pc mais aussi que ce choix n'est pas encore officiel...

Finalement, on se demande si, en tombant dans le domaine public, l'Atari n'a pas eu plus de chance que l'Amiga.

Boxer et A6000, les vrais nouveaux Amiga

Les sociétés Index information et Dce n'ont pas attendu le bon vouloir d'Amiga inc. Elles mettent dès ce mois-ci en chantier la fabrication en série de deux nouvelles machines Amiga : le Boxer pour Index et l'A6000 pour Dce. Clairement positionnées comme la relève de l'Amiga 4000, ces clones seront vendus dans des boîtiers Tower atx, disposeront de tous les atouts déjà existants (chipset Aga + Akiko, connecteurs Zorro 3, 68060, bus vidéo A4000, contrôleur E-Ide, etc.) et auront même des connecteurs Pci qui fonctionnent.

grammeurs Amiga officialisée par Gateway 2000) s'est senti obligé d'intervenir pour calmer les foudres des mailing-lists. Ces dires confirment l'immobilisme actuel de la société américaine : "Amiga inc. n'a toujours pas choisi le prochain processeur. En fait, ils sont toujours en discussion avec des fabricants de puces, dont certains sont très connus et d'autres beaucoup moins. Ils ne veulent pas sortir un Amiga avec une faible durée de vie et c'est pour cela qu'ils prennent leur temps pour choisir le meilleur rapport qualité/prix, à savoir celui qui propulsera la machine au devant de la scène lors de la prochaine décennie. Du fait de ces négociations, Amiga inc. reconnaît que l'activité de la marque sera immobilisée jusqu'à ce qu'un choix final soit arrêté. Ce qu'ils ont cherché à faire avec cette déclaration, c'est juste de promouvoir le développement d'une architecture intermédiaire, une machine s'appuyant toujours sur le 680x0 mais qui s'aidait d'un processeur plus puis-

A propos du Coldfire...

C'est l'équipe d'Escom qui s'est intéressée en premier au Coldfire, ce processeur Risc de Motorola qui a repris le flambeau des 680x0 pour à peine plus de 100 F l'unité. Malheureusement, le temps que les ingénieurs Amiga se décident, Motorola a remplacé le premier Coldfire (une sorte de 68040) par une version 2 encore moins chère, mais dont la compatibilité avec l'ancienne gamme était descendue à 30%. Depuis, Motorola a réparé en partie ce sauci avec la version 3, mais Joe Torre ne semble pas être au courant. Par ailleurs, les bitfields chers à l'ingénieur d'Amiga inc. sont juste une subtilité des processeurs 680x0 en 32 bits. C'est-à-dire que le 68000 en est lui aussi dépourvu. C'est d'ailleurs pour cela que l'AmigaOs ne contient pas du tout ce genre d'instructions. Qu'importe, l'intérêt du Coldfire est de pouvoir construire des ordinateurs pour moins de 1000 F, ce qui semble loin d'être d'actualité chez Amiga inc.

EXPO

Troisième Forum des rencontres scolaires de créations infographiques



Organisée par l'association Clic'Art, regroupant des enseignants d'Art Plastiques, la 3ème rencontre scolaire de créations graphiques aura lieu à Toulouse les 4 et 5 avril 1998. Echanger des informations entre élèves et professeurs, présenter les réalisations des élèves, promouvoir l'infographie dans le milieu scolaire, débattre sur l'avenir des technologies... Les objectifs de ce festival sont multiples. Renseignements auprès de l'organisateur Elio Nocera, Collège Anatole France, 4 avenue de Lespinet, 31400 Toulouse ou par Email nocera@ac-toulouse.fr.

TECHNOLOGIE

Grâce au cuivre, le PowerPc atteint 1 Ghz !

Sur les traces de Digital, ibm vient d'annoncer sa nouvelle génération de microprocesseurs : des PowerPc capables d'atteindre la vitesse extraordinaire de... 1 Ghz ! En plus d'une architecture 64 bits, ces nouveaux PowerPc auront la particularité d'être fabriqués avec du cuivre. C'est une première. En effet, jusqu'ici tous les constructeurs utilisaient de l'aluminium, un métal aux particules tellement fines qu'il est possible de dessiner de très petits circuits intégrés avec. Le problème de l'aluminium est qu'il est très sensible à la chaleur excessive des fréquences très élevées. Par exemple, pour éviter que les circuits de son Alpha 21164 ne se déforment et deviennent totalement inutilisables à 767 Mhz, le constructeur Digital avait décidé de poser un volumineux réfrigérateur sur son microprocesseur (voir Dream précédent). Mais les fonderies d'Ibm viennent de réussir la prouesse de manier aussi bien le cuivre que l'aluminium, c'est-à-dire s'en servir pour fabriquer des microprocesseurs. L'avantage de ce matériau, bien plus conducteur, est que l'on peut y faire circuler des signaux électriques beaucoup plus rapidement, sans que cela soit dangereux pour le processeur. Du coup, il est possible d'atteindre des fréquences incroyables, telle la barrière du Ghz.



Les labos d'Ibm inventent le Ppc en cuivre !

Parallèlement, Digital confirme son intention de proposer aussi un Alpha 21264 à 1 Ghz d'ici à l'an 2000, mais dans une technologie plus traditionnelle. S'il est aujourd'hui impossible de prédire les performances de chacun, il y a tout de même fort à parier que le PowerPc sera le moins onéreux. En attendant les futurs composants G4, lesquels disposeront en outre de plusieurs Dsp et de l'équivalent de quatre unités Ppc 750 sur le même chip, le PowerPc 750 sera le premier à bénéficier de la technologie du cuivre, ce qui lui permettra d'atteindre la vitesse de 500 Mhz d'ici à la fin de l'année.

AUDIO

Banalisation du midi sur Risc Pc

L'éditeur Q-tec vient de mettre à la disposition du public son logiciel de gestion et d'écoute des fichiers Midi, Karelia. Ce logiciel peut être considéré comme un super lecteur de fichiers Midi, offrant la possibilité de jouer sur de nombreux paramètres



Karelia a tout d'un pro.

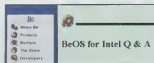
en temps réel et disposant d'une multitude d'afficheurs. Karelia correspond au logiciel qui était précédemment distribué sous le nom de Conductor. Mais il est fort heureusement moins bogué. Ce cadeau de Q-tec est en réalité destiné à mettre en valeur le nouveau Karelia 2, bien plus évolué et disponible pour environ 650F. Q-tec profite également de l'occasion pour faire une promotion sur l'interface Solo, une carte Midi sur port parallèle à moins de 600F. Le site de Q-tec est à l'adresse : <http://www.q-tec.demon.co.uk>

• Un nouvel Os ultra portable !

L'éditeur Tao, spécialisé dans les systèmes d'exploitation pour systèmes embarqués, vient de présenter un nouvel Os dont la particularité est d'être extrêmement portable, Elate. La preuve, en quelques jours à peine, Tao a été en mesure de fournir une version Arm et Intel de son système initialement prévu pour PowerPc. Le principe d'Elate est d'utiliser à l'extrême le concept des modules, minimisant ainsi la taille du noyau s'installant au processeur hôte. Le but avoué est de proposer Elate comme alternative à Windows ce et même JavaOs.

<http://www.tao.co.uk/2tao/index.html>

• Sur qui tournera BeOs ?



La sortie prochaine de BeOs sur Pc suscite de nombreuses questions, la plus fréquente étant "quel matériel est compatible ?". Pour y répondre, Be vient d'ouvrir spécialement une page Web très complète sur le sujet. Son adresse est <http://www.be.com/support/qandas/intel.html>.

• Silicon graphics brade ses prix !



L'O2, séduisante... et chère !

Fort de la concurrence déloyale que lui imposent les constructeurs de Pc haut de gamme, Silicon graphics a décidé de casser les prix de ses stations graphiques. Désormais, une OctaneMxe d'entrée de gamme (avec un processeur R10000 à 250 Mhz) sera disponible au prix plancher de... 150.000 F ! Hé oui, les temps sont durs pour tout le monde...

• Programmer sous BeOs

Les éditions O'Reilly viennent de publier un volumineux pavé de 950 pages, intitulé *La bible du développeur BeOs. Absolument indispensable à tout programmeur, l'ouvrage s'accompagne d'un CD-Rom rempli de tous les outils nécessaires.*

Actualités

Compaq rachète Digital et Samsung récupère l'Alpha !

La nouvelle est tombée le 26 janvier dernier : Compaq, le plus gros fabricant de compatibles Pc au monde, vient de racheter Digital pour 9,6 milliards de dollars.



Compaq s'étend.

Le pourparler aura duré deux ans, mais le résultat est là : après avoir revendu la plupart de ses usines de microprocesseurs à Intel, Digital vient d'être racheté par Compaq pour la coquette somme de 9,6 milliards de dollars. Pour Compaq, l'intérêt d'une telle opération est multiple. Tout d'abord, le fabricant texan peut ainsi entrer de plein pied sur le marché des gros systèmes (les fameux mainframes), que Digital partageait avec Ibm et Hp. Ensuite, Compaq hérite de 1600 ingénieurs-conseils en Windows nt et de 3000 autres spécialisés en Unix. Et c'est bien là que se trouve la plus-value de cette transaction : fort d'un bagage de 30 ans d'expérience, Digital était réputé pour avoir le meilleur consulting informatique et le meilleur support commercial du monde, un paramètre essentiel pour qui veut travailler avec les entreprises de demain. Par ailleurs, Compaq hérite également de toute une kyrielle de chaînes de productions qui lui permettront d'étendre son potentiel de fabrication. Enfin, en cumulant les résultats des deux sociétés pour 1997, Compaq totalise 37,5 milliards de dollars de chiffre d'affaires, ce qui en fait le deuxième plus gros groupe informatique au monde, juste derrière Ibm et bien loin devant Microsoft.

L'éclatement de Digital

Quoi qu'on en dise, voici quelques années que les résultats de Digital n'étaient plus aussi extraordinaires que ça. A titre indicatif, les bénéfices du constructeur en 1997 n'ont pas dépassé les 141 millions de dollars, là où Compaq atteint tout de même 1,9 milliard de dollars. Mais ce qui choque le plus le marché n'est pas tant le prix auquel il a été racheté que le changement de son statut : Digital, l'un des plus gros constructeurs de machines non-Wintel, devient une filiale du plus gros fabricant de micros complètement Wintel. Ironique. Et alarmant, car de notoriété publique, Compaq n'a que faire d'un microprocesseur alternatif, aussi puissant l'Alpha soit-il. Tout le reste est déjà casé : une fois les chaînes de productions et les ingénieurs recyclés au service des architectures Intel, les anciens commerciaux ont été placés à la tête de

Tandem, une autre filiale de Compaq spécialisée dans le Pc de bureau pas cher. Officiellement, les architectures Alpha sont toujours supportées, mais officiellement on cherche surtout à ne pas déstabiliser le marché en attendant l'arrivée du très prometteur Merced, futur rejeton de l'allié Intel qu'il est hors de question de concurrencer.

Quel avenir pour l'Alpha ?

Redoutant à juste titre de voir leur technologie laissée pour compte, les dirigeants de Digital ont décidé de céder tous les droits des microprocesseurs Alpha à Samsung avant que le rachat par Compaq soit définitivement conclu. Depuis le 9 février dernier, Samsung est donc le nouveau détenteur de tous les copyrights, de toutes les propriétés intellectuelles et de tous les travaux en cours concernant les processeurs Risc 64 bits 21164 et 21264. A noter que Samsung, qui disposait d'une licence en ce sens depuis déjà plus d'un an, met dès aujourd'hui sur le marché deux nouvelles cartes mères Alpha et dispose dans ses cartons d'une version du 21164 pouvant aller bien au-delà des 737 Mhz à peine expérimentés par Digital. Par ailleurs, le but de Samsung est de produire des processeurs Alpha au prix le plus bas possible afin de démocratiser la technologie sur les machines grand public. Un sacré pari que Samsung devra assumer seul. En effet, Mitsubishi, l'autre détenteur nippon de licences Alpha, vient de geler tous les développements en cours à propos de ce type de processeur.

Et Unix ?

Le cas de Digital Unix, l'une des adaptations Unix les plus performantes car en 64 bits, est plus enviable. Pour l'heure, ni Compaq, ni les anciens analystes de Digital ne sont à même de prévoir quel sera le système du futur. Le catalogue du constructeur texan réserve donc une place de choix au système de Digital et encourage même la continuité des accords passés avec Intel pour son adaptation sur Merced. Cela étant, Digital avait signé, quelques jours avant le rachat, un accord avec Microsoft visant à développer en commun une version de Windows nt pouvant fonctionner sur 64 Merced montés en parallèle.



Digital est ravi.

CARTE GRAPHIQUE

Trois nouveaux Scandoublers pour Amiga

Le constructeur allemand Micronik, réputé pour ses versions d'Amiga 1200 montées en boîtiers Tower (les fameux *Infinitty 1300*, *1400* et *1500*) vient de présenter trois nouveaux modèles de Scandoublers. Rappelons que l'intérêt de ces appareils est de permettre l'affichage de tous les modes vidéos de l'Amiga (sauf le Super72, mais il n'est jamais utilisé) sur un simple moniteur Vga. Il faut en effet savoir que la gestion graphique est d'origine un petit peu bâtarde sur Amiga : les jeux et les démos ne sont visualisables que sur un écran de type Tv (fréquence de 15 KHz) et les hautes résolutions nécessaires à une utilisation plus professionnelle ne sont compatibles qu'avec les moniteurs informatiques. Jusqu'à présent, l'utilisateur de base devait obligatoirement choisir entre une utilisation ludique ou professionnelle, ou alors disposer de deux moniteurs ! Si

Micronik a choisi de sortir trois versions de son Scandoubler, ce n'est ni plus ni moins que pour s'adapter à toutes les configurations possibles. Le premier, le plus optimal, est une carte se connectant le plus simplement du monde sur le connecteur vidéo interne des Amiga disposant de bus Zorro. Le second, le moins cher, est un module externe s'adaptant sur le connecteur vidéo composite externe de n'importe quel Amiga (du 1000 au 4000). Malheureusement, la qualité de l'image s'en ressent quelque peu. Le modèle le plus intéressant est en fait le troisième ; il s'agit d'une carte fille qui vient se clipper sur les composants Aga d'un Amiga 1200 pour ajouter un connecteur Vga supplémentaire à la machine. La qualité est dès lors aussi optimale que celle du premier modèle.



Le Scandoubler 1200 interne.



• Vulcan recrute

Vulcan software, le dernier bastion du jeu sur Amiga recherche des collaborateurs talentueux dans le domaine de l'intelligence artificielle, des graphismes, de la musique et des réseaux. Renseignements sur le site de Vulcan : www.vulcan.co.uk.

• Redhat 5.0 gratuite

Les Logiciels du Soleil sont plutôt sympas. Après avoir révisité la version française de la Redhat 5.0, ils offrent à la communauté Linux en France son téléchargement gratuit sur leur site www.linux-krops.com.

DONNATION

L'auteur de Quake offre 20.000 dollars à la Fsf

John Carmak, génial auteur des moteurs 3D de *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Quake* et *Quake 2* est également un invétéré joueur de *Blackjack*. Lors d'une soirée organisée par Activision à Las Vegas, notre homme a gagné la coquette somme de 20.000 dollars (environ 120.000 francs) à l'occasion d'une partie. Allait-il enfin s'acheter un autoradio Windows ce pour la F40 qui occupe le fond de son garage ? Eh non ! John a tout simplement offert ces gains à la Free software foundation : "cela faisait un bon moment que je comptais faire quelque chose pour la Fsf. *Doom* et *Quake* ont été développés sous Nextstep, lequel est peuplé d'outils Fsf. Je ne cautionne pas tous leurs dres, mais je dois avouer que j'ai clairement tiré parti de leurs efforts". A noter que John Carmak s'était déjà exprimé dans le passé sur les systèmes alternatifs. Son préféré est sans conteste NextStep, suivi de très près par Linux. Il aime également bien BeOs pour sa stabilité mais n'accorde aucune attention à MacOS, ni Os/2. A noter qu'il ne trouve qu'un seul intérêt à Irix : "ce système tourne sur le meilleur hardware pour OpenGl (les stations silicon graphics) ; en revanche c'est un piètre environnement de développement".



John Carmak.

Nicoteam Technologies

www.chez.com/nicoteam

Pour rendre le futur plus présent ...

Station AlphaPC 533 Mhz

"Le Hacker II"

CM 164SX (cache 1Mo)
Proc 21164PC 533 Mhz
64 Mo SDRAM
DD 3.5 Go EIDE Fujitsu
CDROM 24x EIDE Sony
Lecteur 3.5" 1.44 Mo
Carte Réseau PCI
Carte Son SB 16 PnP
Matrox Millennium II 4 Mo
Moniteur 15" Panasonic
Sours Logitech Pilot
Clavier KeyTronic
Rack Amovible IDE
Boîtier Moyen Tour ATX
OS : Linux RedHat 5.0

18 990 F ttc
Port Compris

Options

21164a 533 Mhz + CM LX 2 Mo : NC
32 / 64 Mo SDRAM Supplémentaire : NC
DD IDE -> SCSI 4.3 Go + Carte : 2000 F ttc
Graveur 4x / 12x Teac SCSI : 3000 F ttc
Lecteur ZIP EIDE + 1 Disk : 1000 F ttc
Matrox Millennium II 4 Mo -> 8 Mo : 1000 F ttc
Matrox 4 Mo -> FireGL 1800 pro : 1000 F ttc
Moniteur 15" -> 17" Iiyama 8617 : 3000 F ttc
Boîtier Moyen Tour -> Grand Tour : 500 F ttc
Win NT 4.0 Workstation : 2000 F ttc
Linux Official RedHat 5.0 Installé : 500 F ttc
Autres Options : Nous Contacter

Les Kits

Boîtier ATX + 64 Mo SDRAM + 164SX + 21164PC
400 Mhz : 10 490 F ttc - 533 Mhz : 12 490 F ttc

Autres Configurations : Nous Consulter

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

Bientôt des points de vente près de chez vous :
consultez notre serveur web ...

www.chez.com/nicoteam

Nicoteam Technologies - Bat Oeillet, 37 rue Cornelle, 31100 Toulouse
Ouvert du Lundi au Vendredi Tel : 05.61.43.48.33
de 9h30 à 18h30 Fax : 05.61.43.48.31

• Nouveaux pilotes pour Amiga

Les éditions Affi annoncent une nouvelle version de ses Pilotes Amiga pour imprimantes. La Version 37.5 dispose d'un tramage Floyd steinberg amélioré. En outre, la table Brasili est remplacée par la table de caractères PC 850 en raison de son universalité. Ces drivers supportent désormais le 720 ppp, notamment avec la Stylus color 400.

• La bureautique sous BeOs

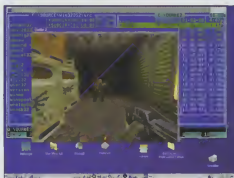
Une nouvelle société axée sur le développement de logiciels BeOs vient de voir le jour. Il s'agit de Gobe (prononcer Gobi), dont les fondateurs ont anciennement travaillé sur l'intégré Claris works. On l'aurait deviné, le premier produit de ce jeune éditeur, Gobe productive, est un intégré bureautique comprenant traitement de texte, tableur et autre logiciel de présentation.

• Une nouvelle distribution de Linux 68 k !

Une toute nouvelle distribution de Linux 68 k vient de faire son apparition : la DaCrI. Réalisée par deux Français (dont l'un de nos collaborateurs, David Carré), celle-ci est entièrement dans la langue de Molière et dispose d'un système d'installation extrêmement intuitif. D'un point de vue technique, la DaCrI repose sur la nouvelle lib version 6 (alias glibc 2) et inclut les noyaux 2.6.33 et 2.1.79 en version (30), (40) et (60). Attention, cette distribution est juste destinée aux utilisateurs d'Atari (avec 68030 et co-processeur arithmétique) et ne se lance pas sur Amiga.

PORTAGE

Le projet Win32 Os/2 avance



Quake 2 pour Windows sous Os/2 !

conversion est un jeu : Quake II. Ce qui prouve que le portage DirectX et multimédia est plutôt avancé. D'après les testeurs l'application tourne aussi vite sous Os/2 que sous Nt 4.0 en plein écran ; elle est en revanche plus lente en fenêtre. Des problèmes se posent encore pour Microsoft office qui fait des accès inhabituels à la mémoire : il faudra attendre que le noyau Os/2 récupère les fonctions du noyau de Warp server smp pour pouvoir disposer d'une adaptation correcte de cette suite bureautique. En attendant, les développeurs demandent aux personnes désireuses de les aider de leur fournir le plus d'applications Win32 possibles pour tester et parfaire leur outil. Si ce projet aboutit, Os/2 deviendra la plate-forme dotée du parc logiciel le plus important du marché. Le projet avance manifestement assez vite : une beta publique sortira d'ici au mois d'avril. Toutes les infos sont sur le site : <http://www.io.com/~timur/win32os2.html>.

BUREAUTIQUE

Lotus passe à Java

Lotus vient de lancer sa suite bureautique allégée Java : eSuite. Avec le budget pharaonique qu'Ibm a donné à Lotus pour développer ce package, on pouvait s'attendre à quelque chose d'étonnant... Pour une fois, pas de déception : la E-suite est vraiment un petit bijou. Mais ce qu'il y a de très intéressant, c'est le Devpak qui contient toutes les classes Java de la suite ainsi que la



eSuite : toute la suite de Corel en Java.

Rappelons les faits : il s'agit d'un kit capable de traduire les applications Win32 en Os/2. Le produit sera gratuit pour les particuliers et payant pour les entreprises. La première "grosse" appli-

cation "grosse" application écrite en Java commencent ouvertement à se tailler la part du lion. Sun lance d'ailleurs une nouvelle bibliothèque de composants pour le développement d'applications Internet et multimédia. Par ailleurs, des versions beta de Java 1.2 sont disponibles et HotSpot est annoncé pour le printemps 98. Les premiers tests sont étonnants : aussi incroyable que cela puisse paraître, Java serait réellement aussi performant que le C++ !

Mais d'ici là, Embedded java, le Java pour l'électronique grand public, sera lancé. Il est vrai que si Sun marque pour l'instant des points face à Windows 9x et nt, en revanche rien n'empêche encore Windows ce de se répandre.

documentation qui va avec. Et comme il s'agit d'une application elle-même en Java 1.1.4, les classes en question sont des Beans (composants de type "boîte noire", pouvant s'intégrer sans problème au sein d'une autre application). Et hop ! Une petit composant fenêtre de traitement de texte ou tableur dont on règle le look and feel dans son Intranet ! Mieux, un applet permettant de saisir du texte, dialogue avec une Servlet sur un serveur Web qui stockera les fichiers de traitement de texte. Après tout, le e-business est peut être un concept pas si bideon que ça... Bref, ce fameux Devpak est téléchargeable pour évaluation (rien n'est bridé, c'est juste une question de licence) sur le site de Lotus <http://esuite.lotus.com> (ça fait tout de même 40 Mo). Bonne programmation !

DÉVELOPPEMENT

C'est parti pour Java

Si 95 était l'année Windows, 98 promet d'être celle de Java. Lors du dernier Internet world, tout le monde ne jurait plus que par ce langage et par les JavaBeans. Oubliés, le C++, Delphi et autre ActiveX. Les applications écrites en Java commencent ouvertement à se tailler la part du lion. Sun lance d'ailleurs une nouvelle bibliothèque de composants pour le développement d'applications Internet et multimédia. Par ailleurs, des versions beta de Java 1.2 sont disponibles et HotSpot est annoncé pour le printemps 98. Les premiers tests sont étonnants : aussi incroyable que cela puisse paraître, Java serait réellement aussi performant que le C++ !

Mais d'ici là, Embedded java, le Java pour l'électronique grand public, sera lancé. Il est vrai que si Sun marque pour l'instant des points face à Windows 9x et nt, en revanche rien n'empêche encore Windows ce de se répandre.

La petite histoire d'Unix

Le début des années 60 voit naître un projet très ambitieux : développer le premier système d'exploitation multi-tâche, multi-utilisateurs et totalement interactif. Baptisé Multics, ce projet sera un échec mais servira d'inspiration au développement d'un autre système, quelques années plus tard. Par dérision, ce nouvel Os s'appellera Unix, l'orthographe sera ensuite modifiée pour devenir Unix. Aujourd'hui encore, cette fameuse lettre X est le symbole d'Unix, à tel point que certains affirment que "seuls les systèmes dont le nom contient au moins un X sont perçus par les utilisateurs comme de véritables systèmes Unix" (pour citer un analyste bien connu).

STOCKAGE

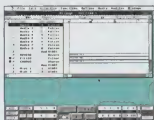
Le lecteur Ditto quatre fois plus rapide !



Verbatim, un nom bien connu sur le marché des supports de stockage, vient de présenter une nouvelle gamme de cartouches, les Dm-extra. Spécialement conçus pour le tout nouveau lecteur Ditto max de Iomega, ces cartouches permettent la sauvegarde d'1 Go de données en une demi-heure seulement, soit quatre fois plus rapidement que sur l'ancienne version du lecteur. Par ailleurs, Verbatim propose quatre modèles de cartouches toutes directement compatibles avec le Ditto max : 3 Go, 5 Go, 7 Go et 10 Go. Le lecteur reconnaît automatiquement la bonne capacité à chaque nouvelle insertion. Rappelons qu'au contraire du Zip et du Jaz, le Ditto max est juste une grosse unité de stockage destinée à la sauvegarde fréquente de données : il ne peut en aucun cas se substituer à un véritable disque dur ! Ses accès sont en effet trop lents pour travailler directement dessus. Néanmoins, il est à noter que le lecteur Ditto max dispose désormais d'un espace de stockage spécial, appelé Flash file, dans lequel il est possible d'ouvrir et d'enregistrer des fichiers très rapidement. Mais il s'agit juste d'une solution de dépannage, cet espace étant très réduit. Toutes les informations sont sur le site www.verbatim.fr.

MUSIQUE

L'Atari ne lâche pas la musique



Cubase.

Comme chacun le sait, le domaine de prédilection de l'Atari est la musique (avec la Pao, bien sûr). Et ce n'est pas prêt de s'arrêter ! En effet, Steinberg, le créateur de Cubase, annonce une baisse de prix sur toute sa gamme de produits pour Atari. Rappelons que ceux-ci fonctionnent sans problème sur le clone Atari le plus puissant du moment, à condition de posséder le triple port cartouche (seule la version Audio est encore en cours de portage sur Hades équipé de la carte sonore Startrack). Dans le même ordre d'idée, la Startrack (qui fonctionne aussi sur Atari T1) est désormais proposée à un prix incroyablement bas à tous les développeurs. Il suffit de contacter la Terre du milieu pour de plus amples renseignements. Mais le meilleur est à venir : la société française Softjee travaille en ce moment avec l'éditeur Agecoda sur l'adaptation du logiciel Digital home studio sur Hades, mais aussi Milan, le tout nouveau clone Atari. Pour l'occasion celui-ci sera même équipé d'une carte audio Pci inédite autorisant l'usage de 128 voies !

JEU

Descent, bientôt pour les machines alternatives ?

Après Doom, Descent, le fameux titre 3D d'Interplay, vient de voir ses sources mises gratuitement à la disposition du public. Rappelons que Descent est un jeu dans lequel on pilote un vaisseau en vue subjective. Techniquement, la supériorité de Descent sur Doom vient du fait que l'uni-

vers représenté est constitué des multiples tunnels d'une mine spatiale. Autrement dit, il n'y a ni haut ni bas et le vaisseau, absolument pas solidaire du sol, peut se retourner dans tous les sens. Même s'il est bien plus impressionnant, le moteur de Descent n'en est pas pour autant spécialement compliqué que



Explosion gratuite !

celui de Doom : ici aussi, déformer des textures suffit à donner l'impression de murs en perspectives. Autrement dit, il y a fort à parier que Descent sera rapidement adapté sur les plates-formes alternatives, Amiga et Risc Pc y compris.



Descent reste une référence dans le domaine du jeu.



A peine plus compliqué que Doom.

Netscape gratuit pour tous et même recompilable !

Une véritable révolution. Netscape, grand ennemi de Microsoft devant l'éternel, vient de rendre totalement gratuit son logiciel phare, Communicator. Et en toute légalité en plus !

Depuis le 22 janvier au matin, la face du monde informatique a changé. Par une décision aussi inattendue qu'humanitaire, Netscape a décidé d'offrir gratuitement à tout le monde, aux particuliers comme aux entreprises, ses navigateurs Internet Communicator 4 et 5. Mieux, à terme, Communicator 5 sera disponible de la même manière que les produits de la Gnu general public licence : le code source du navigateur ainsi que celui de tous les outils livrés avec (client de mail, de news, etc.) seront rendus publics ! Autrement dit, n'importe qui aura la possibilité de recompiler Communicator pour son propre système, de lui ajouter de nouvelles fonctions ou encore de corriger d'éventuels bogues. Netscape devient le Linux des navigateurs Internet ! Et, à l'instar de ce qui s'est passé pour Doom, il y a fort à parier que le logiciel existera enfin pour les plates-formes alternatives comme l'Amiga et le Risc Pc ! Il est par exemple fort encourageant de constater que Communicator fait déjà partie de la distribution RedHat 5.

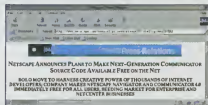
Vaincre Microsoft

Netscape n'y va pas de main morte. Il est clairement écrit sur son site (www.netscape.com) que l'éditeur souhaite devenir le maître absolu d'Internet. Des prises de position particulièrement extrêmes qui ne



"Nous voulons devenir les maîtres du Net".

visent qu'un but : casser la stratégie monopoliste de Microsoft. Initialement, Microsoft avait juste gagné la guerre des Os sur micros personnels et le terrain vierge d'Internet s'offrait comme la seule alternative pour repartir sur des bases saines. Netscape, Oracle, Ibm et Sun se sont réunis sous la bannière d'une conception bien particulière du Net : des terminaux à 1500 frs dans chaque foyer, les mêmes logiciels pour tout le monde et aucune dépendance vis-à-vis d'un matériel ou d'un Os. Netscape fournit l'interface de navigation, Oracle le cahier des charges des terminaux (les fameux Network computer), Ibm l'infrastructure et Sun les prérogatives architecturales des logiciels (écrits avec le langage Java). Evidemment, cette conception du marché n'a pas du tout satisfait Microsoft, dont le pouvoir repose encore sur la vieillissante technologie Wintel. Mais le géant de Redmond a mis tous les moyens mercantiles de son côté pour rattraper le retard : développement à la va-vite d'une version propriétaire de Java incompatible exprès avec l'originale et mise en bundle gratuite du navigateur maison, Internet explorer. Le tout a même été saupoudré de quelques "accords" avec les plus grands annonceurs du Net (Disney, la Fox...), afin que leurs pages Web ne soient

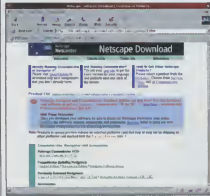


Une annonce fracassante.

lisibles qu'avec les outils de Microsoft. Mais même avec de tels faits, dépassant ouvertement les bornes de la loi fédérale, le gouvernement américain n'a pas pu faire autrement que de s'embourber dans un procès sans fin sur les vertus discutables de la concurrence. Pour que les choses avancent, il fallait que Netscape réagisse. Et il l'a fait. Offrir gratuitement son navigateur assure indirectement la pérennité de ses autres produits, encore commerciaux ceux-là. Par ailleurs, Netscape n'est pas condamnable : il n'impose pas la distribution de son navigateur mais propose juste à tous d'en faire ce qu'ils veulent.

Et maintenant ?

Maintenant que Communicator est gratuit, le prétexte qui a servi de détonateur au procès Microsoft n'a plus exactement la même raison d'être. On passe du banal jugement d'une écorchure administrative à la remise en question de toute l'administration : l'Amérique ne fait-elle pas un procès à Microsoft juste parce qu'elle en a encore le loisir ? Face à l'immobilisme des institutions, la gratuité de Communicator a tout d'une révolution populaire. Toutes les informations sur ce qu'il est maintenant convenu d'appeler "le projet Openscape" sont disponibles à l'adresse <http://www.openscape.org>, la page officielle réalisée avec Gimp... sous Linux.



Gratuitement téléchargeable.

Déjà pour Os/2

L'association suisse Os/2 Netlabs a déjà annoncé une version officielle pour Os/2 du célèbre navigateur Communicator, qu'Ibm est visiblement incapable d'adapter tout seul. Le produit devrait s'appeler Warscape et son développement devrait débuter le 31 mars. Pour l'instant, aucune date de sortie n'est annoncée mais comme en matière de navigateur correct sous Os/2 il y a plutôt le feu au lac (sans arrière pensée helvétique) garçons que nos amis suisses s'activeront sur le projet en question (<http://www.netlabs.org/warscape/>). En attendant, signalons enfin la sortie officielle d'un netscape/2 2.02 compatible Java 1.1.X.

LOISIRS

Le Titanic a été construit sous Linux !



Ce Titanic est une maquette : l'eau est placée par Linux.

Le saviez-vous ? Pour les besoins du dernier film de James Cameron, *Titanic*, l'équipe de production a dû investir dans l'élaboration d'un navire identique au paquebot original. Mais pour des raisons de coût évidents, il était hors de question de construire un clone aux dimensions démesurées du véritable Titanic. Le metteur en scène a donc usé de maquettes extrêmement peaufinées pour les plans d'ensemble et de reproductions partielles à l'échelle pour les plans rapprochés. Il a ensuite fallu appliquer divers effets spéciaux sur les images pour les rendre plus réalistes (comme par exemple rajouter de l'écume afin de faire croire que la maquette pèse des tonnes et se déplace dans l'Atlantique). Ceux-ci ont été calculés sur 350 stations Silicon graphics et 200 stations Alpha, toutes montées en parallèle. Le plus amusant est que, pour synchroniser les logiciels de tout ce petit monde, les ingénieurs de Digital domain (l'agence d'effets spéciaux) n'ont trouvé d'autre alternative que d'utiliser Linux ! Selon l'un d'eux, "nous avions le choix entre Windows nt, digital unix et Linux. Windows nt plantait tout le temps et n'était pas fiable. Digital unix coûtait bien trop cher pour pouvoir le mettre sur chaque poste. Le seul qui restait, c'était Linux, en version RedHat".

TECHNOLOGIE

Intel lance une puce graphique ultra puissante !

Quand Intel se penche sur un nouveau marché, c'est généralement le plus sérieusement du monde. Avec la puce i740, c'est le monde de la carte graphique qui est visé et, pour un premier essai, c'est un coup de maître. Peu cher, rapide et efficace, ce processeur 2D/3D est un des meilleurs du marché. Il faut dire que la partie 3D a été développée par



Un coup de maître.

Lockeed martin, la société qui est également à l'origine des bornes d'arcade de Sega. Stb, Diamond et bien d'autres constructeurs ont annoncé des cartes à base de cette puce et Intel va évidemment l'intégrer dans certains modèles de cartes mères.

JEUX 3D

Doom, la totale sur Risc Pc !

Grâce à Crack dot com, une équipe de développeurs qui produit des moteurs de jeu compatibles avec ceux d'Id software, les utilisateurs de Risc Pc ont la possibilité de jouer depuis belle lurette à *Quake*, *Doom* et *Abuse* de façon tout à fait légale, pour peu que l'on se contente des niveaux shareware. Seulement voilà, leurs routines ne sont pas des plus optimales. Si *Abuse* fonctionne à merveille, en revanche *Quake* ne dépasse pas les 10 images par seconde sur un puissant StrongArm. En ce qui concerne ce dernier, la solution pourrait bien venir de l'éditeur Tba software, lequel a racheté une licence pour recompiler le code original en assembleur. Mais l'événement le plus marquant concerne *Doom* : l'éditeur R-comp interactive vient d'annoncer la sortie officielle du produit en version commerciale et complète pour Risc Pc. *Doom* trilogy, tel est son nom, regroupe sur trois CD-Rom *Ultimate doom*, *Doom 2* et plus de 3000 niveaux supplémentaires ! A noter que l'éditeur met également à son catalogue une simple disquette contenant juste le moteur du jeu.

• La foire Ifa

La société Ifa prépare sa Foire aux Logiciels et matériels qui aura lieu les 1, 2 et 3 mai 1998 à la Salle des Fêtes, Place de l'Europe, 59680 Colliker. Les fans de Pc, Mac, Atari, Amiga trouveront des centaines de logiciels à partir de 10 francs !

• Le Fraug ouvre son site




Si les utilisateurs francophones des stations Acorn en général peuvent se rassembler sous la bannière de l'Armada (<http://www.armada-fr.net>), les Parisiens, eux, trouvent souvent de l'aide auprès de leur voisin, le club Fraug. Devenu très populaire, le Fraug vient d'ouvrir sa page Web à l'adresse <http://www.mygale.org/4/fraug/>. Il est également possible de les joindre par e-mail au fraug@mygale.org.



La compilation obsolète !

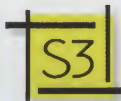
Vu sur le net



<http://subway.student.utwen.nl/edge.html>
 Be leading edge. Un site très sérieux et quotidiennement mis à jour (voire heure par heure) pour connaître toutes les rumeurs ainsi que les dernières annonces. On y trouvera également une compilation d'idées avancées par les développeurs.

NOUVEAUX PROCESSEURS

S3, vers un processeur, à la fois Pentium et PowerPc



Exponential. Parmi ceux-ci figurent tous les plans permettant de construire un processeur 64 bits dont la particularité serait d'être compatible à la fois avec le PowerPc et le Pentium. Rappelons que, malgré sa très petite taille, Exponential était, il y a un an, l'une des sociétés les plus en avance sur le marché des microprocesseurs. Le fameux x704 fut d'ailleurs l'un de ses plus beaux coups d'éclat : il s'agissait d'un clone du PowerPc pouvant atteindre la fréquence incroyable de 533 Mhz (une prouesse encore inégalée chez Motorola et Ibm). Malheureusement, Exponential aura dû fermer ses portes à la suite de l'annulation punitive d'une grosse commande en provenance d'Apple. Fort de l'appropriation de plusieurs technologies du même acabit, l'idée de S3 n'est ni plus ni moins que de concurrencer le processeur 64 bits qu'Intel prévoit de sortir en 1999. Tout comme le Merced, la puce potentielle de S3 sera de technologie Risc et a priori compatible avec le Pentium. L'avantage tiendra dans le fait que la technologie Risc de cette puce sera celle du PowerPc, autrement dit compatible avec tout un tas d'applications et de systèmes déjà existants, au contraire de l'ultra propriétaire Merced. Mais au fait, pourquoi S3 tient-il à s'écarter du marché des cartes graphiques, domaine où il est leader, pour se tourner vers celui plus nébuleux des processeurs ? Certainement parce qu'il y a aujourd'hui 45 sociétés qui se partagent le marché graphique et que les analystes prévoient qu'il n'en restera plus que six d'ici à deux ans.

LES GENS DU NET

Fred Fish arrête l'Amiga !



Fred Fish.

Célèbre pour ses compilations de shareware sur disquettes, puis pour ses fameux CD-Rom *Geek gadget*, Fred Fish était l'un des grands noms du logiciel sur Amiga. Malheureusement, ce grand homme vient d'annoncer qu'il abandonnait dorénavant la distribution sur cette plate-forme. Selon lui, le marché ne s'est jamais vraiment remis de la chute de Commodore. Cette annonce a été suivie d'une immense braderie où la plupart des CD-Rom encore en stocks (plusieurs milliers tout de même) ont été liquidés pour 1 dollar l'unité ! A noter que ce fut d'ailleurs l'occasion d'obtenir le système Pos pour moins de 5 dollars (celui-ci était en effet offert sur le CD-Rom *Geek gadget 2*). En ce qui concerne le projet Ade (Amiga développer environnement, un projet qui consiste à porter tout l'environnement Unix, X-window y compris, directement sous AmigaOs), Fred Fish ne voit aucun inconvénient de continuer à le supporter. Néanmoins, tous les travaux seront dorénavant juste téléchargeables sur le site de Cronus (www.ninemoons.com) et ne seront plus distribués sur CD-Rom.

LANGAGE

Java sur Risc Pc, c'est oui ou c'est non ?

L'histoire est houleuse entre Acorn et Java... Si la disponibilité de Java sur le Nc est d'ores et déjà une réalité, cela ne va en revanche pas de même avec la gamme des ordinateurs de bureau, les Risc Pc. La machine virtuelle Java 1.1.x est annoncée pour bientôt et la 1.2 est prévue pour la fin de l'année. Chockino, le clone indépendant de Java, devrait également arriver plus ou moins rapidement dans une version 1.1.3, voire 1.1.4. Gnome prévoit un portage de Kaffe (Jvm 1.1.3), lequel sera aussi disponible sous RiscBsd et Armlinux. "annoncé", "devrait arriver", "prévu"... Certes, mais au jour d'aujourd'hui, il n'y a... rien ! Le *Jdk 1.1.5* est bien disponible sur le site de Sun, mais rien ne permet actuellement de l'utiliser sur Risc Pc. Heureusement on peut déjà trouver certains utilitaires, tel un désassembleur de classes ou un portage de Guavoc. Rappelons que *Guavoc* est un logiciel Gnu, écrit par Peter Naulls, permettant de compiler directement des programmes Java (on le trouve à l'adresse : <http://choky.home.ml.org/java/>). Pour l'anecdote, *Guavoc* se montre même plus rapide que le *Jdk* officiel, mais il est malheureusement pas entièrement compatible. Donc, oui, il est possible d'avoir dès maintenant Java sur Risc Pc... mais en bidouillant un peu.



En tout cas, ça marche.



GENETIC SPECIES



WHAT THE AMIGA WAS MADE FOR

WEIRD SCIENCE ORDER HOTLINE

0116 246 3800

THE MEGA SERIES



La distribution Suse 5.1

Hormis les Debian, RedHat et autres Slackware, il existe une distribution de Linux présente depuis le début et dont on parle, à tort, fort peu : la Suse !

Suse est une distribution allemande qui a vu le jour dès les premiers noyaux 1.x.x. La concurrence ne faisait alors pas rage et Linux était plus un système d'exploitation expérimental qu'un véritable Os stable. Les versions du pack se sont succédées et, d'améliorations en améliorations, cette distribution est arrivée à un niveau de maturité enviable par bien des systèmes. Le pack se présente sous un emballage de très bonne facture, dans lequel se trouvent un kit de 4 CD-Rom, un livre de 400 pages et une disquette de boot. Le livre est un guide extrêmement complet balayant l'installation et la configuration mais, surtout, il se révèle un excellent guide d'administration post-installation. Il faudra néanmoins maîtriser parfaitement la langue de Shakespeare pour profiter pleinement de ce manuel. Les Cds un, deux et trois concernent l'installa-

tion en elle-même et le quatrième contient un "Live filesystem", c'est-à-dire un Linux complet et pré-installé.

L'installation

Après avoir booté sur la disquette fournie, l'utilisateur est guidé à tra-



L'environnement X.

vers plusieurs menus déroulants afin de mettre en place les préférences habituelles : langue, clavier français et type de moniteur. On se retrouve enfin sur le très fonctionnel Yast (Yet another setup tool), un outil de paramétrage et d'installation d'une remarquable efficacité. Dans un premier temps, on mettra en place les partitions destinées à recevoir Linux avec un frontend à fdisk relativement simple à manier puis, comme de coutume, on pourra sélectionner les packages (au format rpm) individuellement ou en bloc, voire choisir une installation type. Un aspect très intéressant de l'installation consiste en la sauvegarde des noms de packages installés sur une disquette annexe ; cela permettra en cas de mauvaise manipulation de réinstaller son système en un minimum de temps.

La liste des Rpm's contenus dans les trois Cds est réellement impressionnante et très à jour. A titre d'exemple, Gimp est fourni en version 0.99.15, alors que la RedHat 5.0, sortie un mois plus tard, fournit "seulement" la version 0.99.12. Un autre

point appréciable est que cette distribution inclut des Rpm's d'applications commerciales en version d'évaluation ; citons parmi elles Applixware, Wordperfect et Ac3d.

A la suite de l'installation des packages, vient le paramétrage du système flambant neuf avec son lot de questions récalcitrantes : mise en place d'un éventuel réseau, port de souris et Lilo. Il est regrettable que Suse ne bénéficie pas de la simplicité de la RedHat en ce qui concerne la configuration de X. Il faudra en effet choisir cette possibilité dans le menu (Configure Xfree86) et s'abandonner au pratique, mais ô combien hermétique, x186config.

Si toutes ces opérations sont présentées de manière peu intuitive pour le novice, l'utilisation du manuel rend

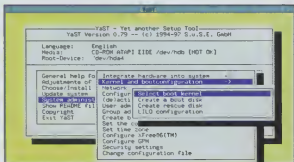


Un emballage très "pro".

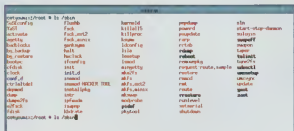
cette phase très simple ; il aborde en effet chaque point dans les moindres détails et de manière séquentielle, de sorte que le lecteur connaît à chaque instant l'opération en cours.

Première approche

La séquence de démarrage ressemble à tous les boots de Linux ; rien ne diffère à ce niveau. On se retrouve après quelques secondes de chargement devant un banal "login :" auquel on répondra par "root". Un rapide parcours de l'arborescence révèle quelques bizarreries ; en effet, d'un point de vue purement esthétique, les couleurs choisies pour représenter les différents types de fichier sont plutôt exotiques. Et, surtout, on sera très étonné par la présence des répertoires init.d et conf.d dans /sbin, répertoire habituellement réservé aux outils d'administration. Entre système V et BSD, Suse a choisi : ce sera Suse ! Notons tout de même la parfaite localisation du clavier français dès le premier démarrage, un point très appréciable quand on connaît la difficulté à faire fonction-



Une configuration intuitive.



Pas vraiment Système V.

ner la touche Supprime dans les autres distributions. Du côté système, la Suse fonctionne encore sous libc5, mais la Glibc2 faisant partie des packages Rpm, c'est sans difficulté que l'on pourra faire fonctionner les programmes compilés avec cette librairie. En ce qui concerne les autres librairies, nous sommes gratifiés des versions les plus récentes, ce qui assure une longévité appréciable à la distribution.

X-window made in Suse

L'environnement graphique est particulièrement bien conçu ; on l'a bien compris, Suse a joué la carte de la fonctionnalité dans cette version. Il s'agit par conséquent d'un espace de travail parfaitement opérationnel qui nous est livré. L'interface bénéficie d'une grande homogénéité et aucun menu ne pointe sur un fichier inexistant comme c'est si souvent le cas. Dans la version de base que nous avons installée, le desktop comporte tous les "must-have" de Linux : gimp, différents Xterms, les outils standards et le fameux Yast. Ce dernier fonctionne aussi en mode fenêtre mais s'affiche toujours en mode texte.

Suse a également, tout comme RedHat, opté pour le bureau interchangeable. C'est en effet par un simple clic de souris qu'on passera indifféremment d'AfterStep à Fvwm2 ou 95. On retrouve également la possibilité de gérer les principales options du bureau via le menu. Un point fort est que cette distribution a choisi de supporter le projet Kde, offrant ainsi à un utilisateur non averti la possibilité de parcourir son système Linux comme s'il était sous un Os entièrement graphique. Cela sera d'autant plus vrai si l'on répond simplement "Yes" au menu Xdm (de-)activated, afin de démarrer Linux automatiquement en mode graphique. Rappelons que, quelles que soient les autres distributions, cette possibilité de démarrage est d'une relative complexité pour l'utilisateur novice. En ce qui concerne le reste de l'utilisation de X, aucun changement notoire n'est à signaler ; tous les standards répondent présents, ainsi que les ressources et librairies.

Une distribution pro

L'aspect général qui se dégage de cette distribution est le professionna-

lisme. Tant en ce qui concerne le pack que la manière dont sont agencées l'installation et la configuration. On sent un réel effort pour faire reconnaître Linux comme un système d'exploitation "sérieux". Si l'habitué sera quelque peu dérouter par les choix propriétaires de Suse, le novice, s'il parcourt l'installation et avance pas à pas avec le guide, pourra se familiariser en un temps record avec un système Linux parfaitement fonctionnel.

Emile Heitor - eheitor@cie.fr

Suse 5.1	
En hausse	
▲	Yast
▲	Guide d'installation très complet
▲	Mise en place rapide
▲	Démos commerciales
▲	Aspect professionnel
En baisse	
▼	Non respect de l'arborescence Système V
▼	Documentation indispensable
Note	
★ ★ ★ ★	

Pine, le lecteur de mail en mode... texte !



Pine fait partie de cette catégorie d'outils Indispensables et Irremplaçables qui s'exécutent exclusivement en mode texte.

Pine est un logiciel de gestion des e-mails et des news d'une rapidité et d'une fonctionnalité exemplaires. Même si son environnement de prédilection est la console,

intuitive pour du mode texte : toutes les opérations s'effectuent par menu et l'ensemble des commandes est constamment affiché dans la dernière ligne de l'écran.

Plus courrier que news

Pine gère le courrier de façon optimale. Il dispose de fonctions évoluées comme l'envoi différé, la compression d'anciens courriers, l'information sur

pas le format Html, lequel devient pourtant commun. Cette lacune est partiellement comblée par la possibilité d'exporter des fichiers attachés ou non affichables. La partie News reprend les atouts de la gestion des courriers et permet de naviguer entre les différents messages à partir d'un menu. On regrettera cependant l'impossibilité de suivre le déroulement d'un thread. Pine n'est certainement pas le plus beau des logiciels de mail mais, par ses capacités étonnantes, il fera le bonheur des petites configurations.

Emile Heitor - eheitor@cie.fr



Le menu principal (et austère).



Une gestion avancée des mails.

sa configuration s'effectue à l'intérieur du programme : aucun fichier de type .pinerc n'est à éditer puisqu'il est créé automatiquement.

L'utilisation, quant à elle, est très

l'état de chaque message, l'attachement de fichiers annexes et l'organisation des e-mails (reçus, envoyés, marqués...). Comme il s'agit d'un logiciel en mode texte, Pine n'affiche

Pine 3.96	
En hausse	
▲	Simplicité
▲	Rapidité
▲	Très complet et stable
En baisse	
▼	Pos d'affichage Html
▼	Pos de threads
Note	
★ ★ ★ ★	

Yam 2.0

Totalement freeware, le plus connu des logiciels de courriers électroniques serait-il aussi le plus perfectionné ?

Gâce à son statut freeware (il suffit d'envoyer un mail à l'auteur pour être enregistré), Yam a su se tailler la part du lion sur le marché des gestionnaires d'e-mail pour Amiga. Et cette toute nouvelle version 2.0 entend bien entretenir le leadership. Histoire de montrer d'embelle que les choses ont évolué, toute

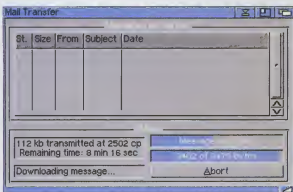
Yam 2.0 dispose d'une possibilité de configuration à l'extrême, dont le principe a d'ailleurs été calqué sur celui de *Miami*. En tout premier lieu, il permet à plusieurs utilisateurs de gérer leurs courriers, chacun se voyant assignés des répertoires personnels pour ne pas tout mélanger. Ensuite, il dispose d'une intelligence très évoluée quant à l'action à entreprendre dans tel ou tel cas. Les filtres sont un exemple éloquent : alliés à la création de répertoires personnels, ils permettent de ranger automatiquement les courriers reçus. Les articles iront dans le dossier Dream, les blagues du copain qui s'embête à l'armée dans le dossier Personnel et les pubs directement à la poubelle ! Bien entendu, il est tout à fait possible de demander à Yam d'aller véri-

fier..."). Par ailleurs, Yam bénéficie des fonctions d'un véritable mini-traitement de texte : il justifie le texte sur une largeur donnée, peut lui appliquer tous les styles (gras, italique, souligné mais aussi en couleur), dispose d'un presse-papiers (fonctions couper/copier/coller/annuler), et insère même le contenu d'un fichier déjà tapé si on le lui demande ! Le logiciel jouit en outre d'un niveau de sécurité remarquable : sans parler du cryptage confidentiel avec une clé Pgp, Yam peut par exemple envoyer un mail de façon anonyme.

Des limites ?

Alors, Yam 2.0 serait-il le logiciel ultime ? Presque. Il lui manque en fait deux choses : la possibilité de lire les messages des newsgroups ainsi que celle de ne pas effacer les e-mail sur le serveur du provider. En réalité, il s'agit là de deux limitations mineures. D'une part, les newsgroups sont faits pour être lus avec des logiciels spécialement dédiés (et il en existe un bon nombre sur Amiga) et d'autre part les providers militent pour qu'on n'encombre pas leurs disques durs avec nos courriers abandonnés. Face à tous les produits commerciaux du genre, Yam 2.0 a véritablement toutes les chances de devenir incontournable.

Yann Serra

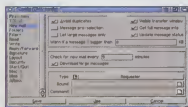


La boîte de réception.

l'interface graphique a vu son esthétique repensée avec le meilleur goût. Le lancement du logiciel, par exemple, ouvre une fenêtre avec un logo coloré sur le Workbench, chose relativement rare sur Amiga. Mais le meilleur est à venir : toutes les fonctions sont désormais disponibles via toute une galerie d'icônes. Chaque action (consultation d'un mail, écriture d'un autre, gestion du carnet d'adresse...) ouvre désormais une fenêtre indépendante sur l'écran public. Pour peu que l'on ait l'idée d'exécuter Yam à partir d'un navigateur, comme Irbrowse par exemple, on aura l'impression de travailler avec une véritable suite Internet.

Un lifting complet

Mais les véritables nouveautés de Yam tiennent dans son moteur. Auparavant, Yam était un simple outil permettant d'écrire, d'envoyer et de recevoir ses e-mail. Sa fonction la plus élaborée tenait juste dans la gestion d'un carnet d'adresses. Aujourd'hui,



Une configuration poussée.

fier le courrier toutes les cinq minutes, de ne télécharger que les moins gros, d'éviter les doublons et de nous prévenir au final par une petite musique de notre choix. Et si l'on reçoit en vrac les différents messages d'une mailing list, Yam est même en mesure de reconstituer l'arborescence de la discussion originale !

Un véritable mini-traitement de texte

L'écriture des mails a, elle aussi, subi un lifting complet. Désormais, Yam prendra tout seul en charge toutes les formules de politesse pour que l'auteur ne perde pas de temps. Il s'agit en l'occurrence de la signature, bien entendu, mais aussi de toute l'introduction ("bonjour, suite à votre cour-

Yam 2.0

En hausse

▲ Interface intuitive

▲ Filtrage

▲ Formatage du texte

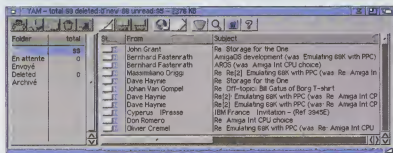
En baisse

▼ Efface forcément les mails du serveur

▼ Ne lit pas les newsgroups

Note

★ ★ ★ ★ ★



Redécouvrons les joies du Yam.

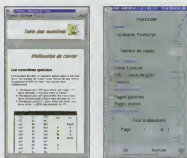
XallWrite

Complément inséparable d'Xclamation et d'Xquad, XallWrite est un traitement de textes Wysiwyg pour X-window.

Léger, élégant, rapide... Avec XallWrite, nous avons affaire à un outsider qui pourrait bien damer le pion à des ténors comme WordPerfect ou ApplixWords.

Le look n'feel

Avant tout, il convient de préciser que XallWrite est toujours en développement. De fait, nous avons testé une version beta. Subsistent donc encore quelques erreurs de jeunesse qui, on nous l'a promis, ne seront bientôt plus que de mauvais souvenirs. Au démarrage du logiciel, la première impression est très agréable : c'est assez joli. Développé avec Motif, XallWrite bénéficie d'une interface pratique et, ce qui ne gâche rien, de bon goût (les connaisseurs apprécieront une valeur de 1 pour la ressource ShadowThickness). Un détail qui mérite tout de même que l'on s'y intéresse est la double barre d'icônes. En effet, on trouve dans la barre verticale plusieurs icônes représentant



Quand la clarté épouse la maniabilité.

chacune un groupe ; un clic sur l'une d'entre elles suffit à dévoiler, dans la barre horizontale, tous les outils du groupe. Qui n'a jamais eu la sensation de suffoquer à la vue de ces usines à gaz où à peine la moitié de l'écran est consacrée au texte édité ? Ici, tout reste accessible d'un clic de souris sans pour autant que l'écran soit envahi d'icônes.

Les fonctions

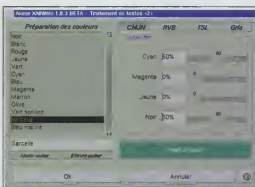
En ce qui concerne la fonctionnalité, pas de fioritures. Fonctions d'édition classiques, recherche/remplacement, multi-fenêtrage et, bien évidemment, aide en ligne. En revanche, on ne trouve pas (pour l'instant) de tableaux, de fonction undo ou de filtres d'exportation/importation dans XallWrite. Ces fonctions bien pratiques seront implantées dans

un avenir relativement proche. En revanche, le moteur du logiciel semble déjà bien rodé et les caractères du texte entré se plieront à toutes vos exigences, depuis la taille jusqu'à la couleur en passant par la graisse. Notons au passage que les polices employées sont de type Postscript, ce qui garantit ainsi une qualité d'affichage optimale, quelle que soit la taille. L'impression quant à elle n'est pas en reste puisque le logiciel utilise la méthode standard sous Unix pour imprimer, à savoir que le fichier est envoyé sous forme Postscript au serveur d'impression. Non seulement cela ne nécessite aucun driver spécifique mais, qui plus est, cela permet une finition et une qualité d'impression excellentes. Un des gros avantages de XallWrite est qu'il ne constitue pas un portage, mais a bel et bien été développé pour Unix et X-window. En conséquence, il s'intégrera parfaitement à votre environnement de travail (polices et impression standards, utilisation de Motif...). Encore assez jeune, il arrive parfois que XallWrite, à l'inverse de ses grands frères Xclamation et XQuad, plante en cours d'utilisation, mais le logiciel est toujours en beta. Gageons que la version finale sera non seulement plus stable mais également plus puissante.

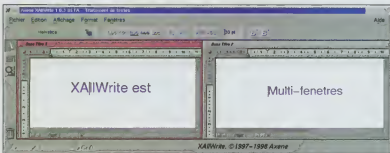
Utilisation personnelle idéale

En conclusion, XallWrite est idéal dans le cadre d'une utilisation personnelle ou en conjonction avec Xclamation, car il s'intègre parfaitement dans la suite. Par ailleurs, les programmeurs comptent bien développer le produit et lui donner ainsi tous les atouts nécessaires à son expansion. On retrouvera ce mois-ci sur le CD-Rom le très prometteur XallWrite et tous les logiciels de la suite Axene.

Guillaume Girard



Une belle boîte de dialogue pour les couleurs.



À l'instar de ses grands frères, XallWrite gère parfaitement plusieurs fenêtres.

XallWrite

En hausse

- ▲ L'interface
- ▲ La simplicité d'utilisation
- ▲ La légèreté
- ▲ Le prix

En baisse

- ▼ Encore un peu jeune

Note

★ ★ ★ ★ ★

Netscape communicator 4.04

Au rayon des navigateurs Web, la diversité, quelle que soit la plate-forme, est relativement limitée. Mais depuis l'avènement du World wide web, Netscape mène la danse, et ce n'est pas près de changer...



Répondant à l'annonce de Netscape concernant la livraison des sources de Communicator selon une licence similaire à la Gpl, le développement de ce logiciel ne va cesser de s'amplifier et chaque machine bénéficiera sûrement bientôt d'une version sur mesures. Rappelons que, depuis les modifications apportées au navigateur Internet Mosaic, l'éditeur Netscape régit en maître sur la normalisation mondiale du Web. Fer de lance du catalogue, Communicator, le descendant de Mosaic, bénéficie de toutes les fonctionnalités possibles en terme de frames et autres tables. Par

ailleurs, c'est un fervent supporter du langage Java.

Installation

Netscape se décline maintenant dans tous les formats connus sous Linux puisqu'une distribution .rpm est venue compléter la collection des .deb et autres .tgz déjà existants. Quelle que soit l'archive choisie, l'installation est d'une grande simplicité :



Une gestion simple des signets.

soit le package est installé de manière standard (Debian et RedHat), soit, dans le cas d'une Slackware, le lancement du script "ns-install" secrète tout seul les répertoires nécessaires et y copie les fichiers adéquats. A noter tout de même que cette dernière façon de faire nécessite de rajouter une variable d'environnement Class path pour le bon fonctionnement des applets Java. Cette variable doit contenir le chemin entier vers les classes fournies ; le plus souvent, il s'agit de opt/netscape/java/classes.

Esthétique et pratique

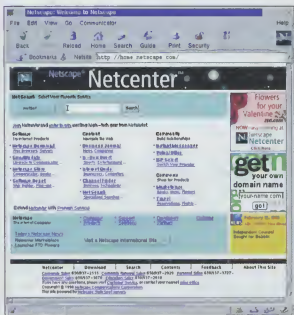
Netscape a l'indéniable avantage d'être d'une fonctionnalité et d'un agrément sans égal, entre autres parce que l'espace de travail est très intelligemment pensé. La barre

d'icônes n'est pas surpeuplée de minuscules bitmaps incompréhensibles et les fonctions de recherche rapide sont élégamment présentées. Le système de signets (bookmarks) est conçu comme un filemanager ; on crée une arborescence dans sa barre personnelle, de manière à ne pas saturer le menu principal, et on obtient un aperçu beaucoup plus



Le message center.

propre et efficace des liens favoris. On retrouve dans les icônes principales les fonctions bien connues (Back, Forward, Home et consorts) affublées de la fonction "le-bouton-apparait-quand-on-passe-dessus", le tout redessiné de manière moins austère que dans les précédentes versions. On appréciera également la petite télécommande, permettant de jongler assez rapidement entre tous les modules de Communicator. L'aide accessible depuis un menu n'est pas à la traîne ; elle affiche au format Html (forcément) une documentation très complète et fort jolie sur l'utilisation de l'intégralité de Communicator : un exemple du genre ! Même si l'on regrette que celle-ci se trouve sur le site Netscape, obligeant ainsi l'utilisa-



Au premier démarrage, direction le site de Netscape.

Communiquer ou Naviguer ?

Netscape fournit son logiciel sous deux formes : Communicator et Navigator. Ce dernier est une version Stand alone et dépourvue de toute gestion de mail et news. Cette dernière mouture, plus légère, permet aux utilisateurs habitués à un autre lecteur de mail de ne pas utiliser un logiciel dont certaines fonctions font double emploi.

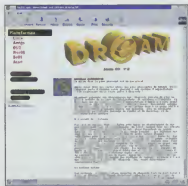
teur à se connecter pour obtenir une simple information. La fenêtre de navigation reste, malgré tous ces gadgets, assez grande pour afficher des pages sans en altérer la substance et gère sans problème majeur la quasi-totalité de la nouvelle normalisation **Html 4.0**. A l'usage, nous n'avons constaté qu'un seul plantage du logiciel, sur une applet Java relativement grosse.

Le courrier et les news

Communicator, en plus d'un très bon navigateur, est un lecteur de news et de mail relativement efficace. Les messages formatés en **Html** se banalisant, l'utilisation de Netscape mail peut s'avérer fort judicieuse dans le cadre de messageries professionnelles. Ce module est à l'image du logiciel, lourd mais exhaustif. Il dispose de toutes les fonctions que l'on est en droit d'attendre, comme l'attachement de fichiers, les carnets d'adresse, les cartes de visite (non standards bien évidemment) et les signatures. Il adopte en fait la philosophie de tous les logiciels de ce type, à savoir un répertoire In et un répertoire Out, mais apporte également pour nouveauté que le lecteur de news et celui de mail ne font presque plus qu'un. On pourra donc de façon transparente consulter ses mails et ses newsgroups favoris avec un minimum d'efforts. Le module Netscape news est semblable à sa version antérieure ; il souffre cependant d'un léger bogue qui consiste à charger indéfiniment un article sélectionné. Pour remédier à cela, il suffit d'appuyer sur la touche **Stop** du menu et le chargement s'arrête.

Netscape composer

Si l'intégralité de **Communicator** était du même niveau de qualité que celui du navigateur central, les futurs déve-



Dream sur le web.

loppeurs du projet **Openscape** n'auraient plus grand-chose à faire. Mais Netscape est une société au cœur tendre et, pour elle, le module **Composer** est raté. Cette partie de **Communicator** fait office de créateur de pages Web, mais si une utilisation simple ne pose en théorie que peu de problèmes, l'incrustation de tables et autres raffinements issus de la réflexion du **w3 consortium** sont un nid à core dump pour ce pauvre **Composer**. Ajoutons à cela qu'il ne permet toujours pas de créer de frames de façon automatique et finalement, que le source **Html** est hors normes au possible. Nous avons à notre disposition l'un des plus mauvais créateurs de pages web. Notons tout de même que cet élément n'a que très peu d'importance puisqu'il est de notoriété publique que rien ne peut plus détrôner **Vi** ou **Emacs** en terme de puissance pour la diffusion sur Internet.

Configuration

L'étendue des possibilités de configuration de **Communicator** mériterait à elle seule un article entier. Cependant, le logiciel reste très simple à mettre en œuvre pour une utilisation courante ; seuls quelques paramètres sont nécessaires à la navigation sur les sites Web

Au sujet du projet Openscape

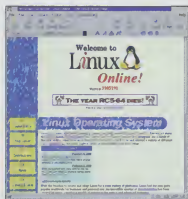
Le site www.openscape.org suit l'évolution du développement de la version **FreeSoftware** de Netscape **communicator 5** et nous ne saurions trop vous inviter à apporter une contribution à ce projet colossal ainsi qu'à encourager ses inspirateurs. Ce projet a choisi **Linux** comme plate-forme de développement, ce qui aura des répercussions très importantes pour l'évolution et la popularisation de notre système favori !

ou **Ftp**. Hormis les paramètres avancés, le logiciel est utilisable tel quel, sans aucun paramétrage. En ce qui concerne les paramètres de mail et news, les habituels serveurs (**Pop3**, **Smtp** et **Nntp**) doivent soit correspondre à ceux fournis par le provider, soit désigner **localhost** pour un envoi différé (dans le cas d'une utilisation conjointe avec **sendmail** et un serveur de news de type **leafnode**). Si ses fonctions de mailing sont relativement communes, **Netscape communicator 4** est certainement comme Le navigateur grâce à ses innombrables capacités et à sa toute puissance dans le domaine de la navigation sur le **World wide web**. S'il souffre encore de quelques imperfections dans ses modules annexes, il est évident qu'après la contribution de la communauté mondiale des développeurs, ce logiciel pourrait bien ne plus jamais se faire détrôner. Il reste cependant regrettable que des bogues, tels que ceux présents dans le **composer**, le fassent planter comme planterait une simple version **alpha**. A noter que ces bogues sont également présents sur la version **Windows** avec des conséquences plus graves qu'un simple **core dump**.

Emile Heitor - eheitor@cie.fr



Windows.com : à ne pas rater.



Un passage obligé.

Communicator 4

En hausse

- ▲ **Communicator** est gratuit !
- ▲ Puissance du navigateur
- ▲ Normalisation **Html 4**
- ▲ Fonctionnalité des modules de mail et news
- ▲ Aide en ligne très puissante
- ▲ Existe pour toutes les plates-formes Unix

En baisse

- ▼ **Netscape composer**
- ▼ Encore quelques rares bogues

Note

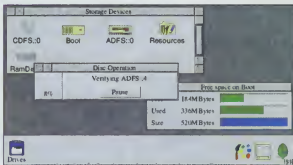
★★★★★

Drives

Drives est un logiciel dont le but est de faire de la place sur la barre d'icônes en réunissant tous les systèmes de fichier.



Le fonctionnement de **Drives**, développé par Ian Hawkins, est simple. Le logiciel scanne tous les systèmes de fichiers présents sur la barre et les regroupe dans une seule fenêtre. Par ailleurs, **Drives** ajoute des fonctions bien utiles au système, tel le formatage rapide des



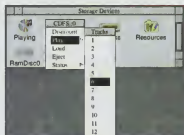
Une fenêtre claire et plus de place sur la barre.

disques, la vérification des unités (qui analyse, entre autres, la vitesse d'un disque) et un mini lecteur de CD audio. Le lecteur de CD-Rom a droit à un traitement de faveur puisqu'il est surveillé en continu ; l'insertion d'un CD audio provoque automatiquement sa lecture et celle d'un CD-Rom affiche son contenu.

Pas encore parfait

La force du logiciel provient du fait que tout y est configurable. Au fur et à mesure de l'évolution de la machine, **Drives** peut intégrer de nouveaux systèmes de fichiers et de nombreux types d'unités, qu'il s'agisse de lecteurs de CD, de disques lide interne, de lecteurs de disquettes ou encore de périphériques Scsi. Le support d'Atafs et de Zipfs s'est cependant révélé difficile, voire impossible. Avec de tels formats, la fenêtre Storage n'a pu s'initialiser correctement. Mais l'outil qui s'occupe de leur reconnaissance n'est encore qu'une version beta entièrement écrite en Bbc basic et qui ne demande qu'à être corrigée dans les prochaines semaines.

David Feugey



La lecture directe des Cds.

Drives

En hausse

- ▲ Il fait de la place
 - ▲ Excellente gestion des diverses unités
 - ▲ On peut difficilement s'en passer
- En baisse
- ▼ Formatage rapide imparfait
 - ▼ Support moyen des formats non standard
 - ▼ Lecteur de CD audio peu performant

Note



Squeak, un portage de SmallTalk

Excellent logiciel du domaine public, Squeak est un portage de SmallTalk, avec tout son environnement et ses bibliothèques.



Squeak est un portage de la version Mac de ce merveilleux outil de développement qu'est SmallTalk. Son utilisation se fait au travers d'une interface graphique très soignée. On lance la création d'une nouvelle application et on travaille dessus en posant les divers éléments graphiques qui permettront de la contrôler. Rappelons que SmallTalk est un langage objets très évolué et dont la qualité graphique a servi de modèle pour de nombreux systèmes d'explor-

tation. **Squeak** a comme particularité de bien s'intégrer à RiscOs : il peut naviguer dans les fichiers, accéder aux interruptions logicielles et s'utilise dans une fenêtre.

Vraiment puissant

Le logiciel reste parfaitement utilisable sur un bon vieux RiscPC 700, quoiqu'un poil lent. La gestion des graphiques est très complète, mais le support du son n'est pas présent ni celui du port série. De plus, on peut rencontrer des problèmes avec la gestion des couleurs dans les modes en milliers et millions de couleurs. Le tout est un peu lourd et lent, mais vraiment puissant. Dernier point, l'archive

pèse près de 2 Mo, ce qui en fait un logiciel assez volumineux par rapport aux autres applications RiscOs. Heureusement, en plus d'être disponible sur le site <http://sumeru.stanford.edu/tim>, **Squeak** est présent sur le Cd de ce mois-ci. On pourra aussi consulter le site de **Squeak** à l'adresse <http://www.squeak.org> pour d'autres ressources.

David Feugey

Squeak

En hausse

- ▲ Quelle puissance !
- ▲ Un véritable environnement de développement
- Intégration au système.

En baisse

- ▼ Mieux vaut disposer d'un StrongArm
- ▼ Le manque de son ou d'accès au port série

Note



Un exemple de dessin vectoriel.



Un essai de l'outil de dessin.

À QUAND REMONTE LA DERNIÈRE FOIS OÙ VOUS AVEZ REGARDÉ UN PINGOUIN DANS LES YEUX?



LA SUITE BUREAUTIQUE POUR LINUX À SEULEMENT 295F



Xclamation



XQuad



XAllWrite

BON DE COMMANDE DE LICENCE
A retourner à Axene France [33 rue Bayen • 75017 PARIS] — Tel 01 44 93 39 93 — Fax 01 44 93 39 94 — www.axene.com

Nom

Prénom

Société

E-mail

Type d'Unix

Adresse

C.P. Ville

Je commande une licence d'utilisation* pour
les logiciels de la suite bureautique Axene au prix de 295F TTC.
Les logiciels et la documentation sont fournis sur le CD-ROM du magazine.
La licence permet d'activer toutes les fonctionnalités des logiciels.

Date et signature obligatoires

Règlement joint

☐ Carte Bancaire ☐ Chèque bancaire à l'ordre d'Axene France

n°CB Expire le

*Pingouin non inclus dans cette offre spéciale, contactez votre animalier habituel

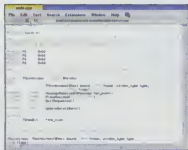
Les commandes par Carte Bancaire sont aussi possibles par téléphone, fax et Internet — <http://www.axene.com/Dream/>

Pe

Pe est un éditeur de texte à reconnaissance de syntaxe. Il est donc particulièrement destiné aux programmeurs.

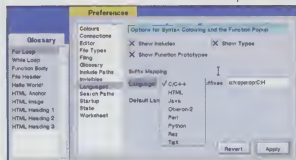


Pe, de Hekkelman Programmatuur (<http://www.bedepot.com>), est à comparer à BBedit sur Macintosh, Golded sur Amiga ou encore Emacs sous Unix. A l'ère de la conception visuelle (et vasy que je clique partout) des pro-



L'affichage est irréprochable... la malléabilité se révèle très poussée... hélas ! La langue de Molière est méconnue.

grammes ou des pages Web, des logiciels comme Pe offrent la possibilité de travailler efficacement du code de tout horizon. Cette version 1.1.1 reconnaît automatiquement (grâce au suffixe des fichiers) la syntaxe du C/C++, de Python, de Tex, du HTML, du langage Oberon et de bien d'autres encore. Visuellement, cela se traduit par un affichage coloré des mots clés trouvés dans le fichier en cours d'édition. L'éditeur en lui-même dispose de tout

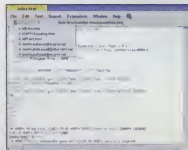


Voilà un éditeur de texte bien rapide : un Pe mon nerveux.

ce que l'on est en droit d'attendre d'un tel produit : possibilité de couper l'écran en deux parties (le split d'écran), sélection et repositionnement du texte à la souris, glisser/déposer entre deux fenêtres, fonctions de recherche et de remplacement, marges de tabulation, protection du fichier en lecture seule, etc. A noter que la fonction de recherche et de remplacement permet de travailler sur plusieurs fichiers et de façon réursive dans un répertoire avec ou sans utilisation du grep.

Navigation facilitée

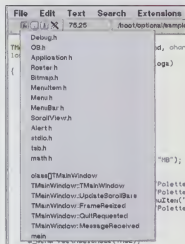
Dans la barre d'outils d'une fenêtre Pe, l'icône Fx propose, par simple clic, un menu d'accès rapide aux endroits clés du fichier. Par exemple, ce menu contiendra toutes les fonctions et entêtes des instructions d'un fichier contenant du code C/C++. Idéal pour les fichiers à rallonge. Pe s'intègre complètement dans l'environnement de développement ; ainsi il est possible de taper directement dans l'éditeur une



commande du shell, comme par exemple ls, pour obtenir la liste des fichiers et répertoires à partir du répertoire courant. Malheureusement, il nous a été impossible de travailler de concert avec le compilateur CodeWarrior et, ce, malgré la présence dans la barre de menu de l'icône du compilateur. Ainsi, à chaque tentative de compilation, force est de reconnaître que Pe se plante lamentablement. Par ailleurs, Pe ne gère pas les caractères accentués si usités dans nos langue ; les 'é' et autres 'à' lui sont inconnus alors que ça ne pose pas d'état d'âme à StyleEdit, le plus simple éditeur de texte livré avec BeOS.

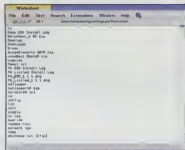
Et des petits plus

Parmi les petits plus, notons la présence d'un glossaire personnalisable. Affiché dans une fenêtre indépendante, il propose une liste de mots derrière lesquels se trouvent toute une syntaxe. Par exemple, en cliquant sur Fonction



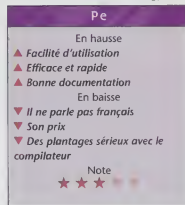
Zoom avant sur un menu bien pourvu.

body, Pe écrira dans l'éditeur : void(). Cette syntaxe est stockée dans un fichier texte modifiable à souhait. Enfin, Pe est l'un des rares éditeurs sur BeOs à prendre en compte les retours chariot version Mac et Dos. Loin d'être du même niveau qu'Emacs ou BBEdit, Pe ne reste pas moins pleine-



ment utilisable. Le principe d'un tel produit est d'apporter un confort à l'écriture de code. Cette mission est remplie. Toutefois, on aurait aimé qu'il soit un peu moins cher (environ 250 F), surtout au vu des plantages répétitifs lors de son interaction avec CodeWarrior.

Christophe Morvant
kuberman@argyro.net



Tout l'univers du PC



Chaque mois, le magazine + 2 CD-Rom = 42f

Ludi-CD :
Guimo, la version complète
du jeu d'arcade

CD-Pro :
Avec la version d'essai de
Dreamweaver, créez vos
propres pages web



DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME... Cette rubrique est pour vous.

390 F. H.T. le pavé en couleur !

Renseignements : Valérie Ambrosio au 01 53 36 84 11

MEGA PROMOS!!

Disque dur 2"	3490f
Disque dur 3.5"	1190f
CyberStorm 60/90MHz 3590f	
CyberStorm 64/10 4Mo 1990f	
AMINET 16/30 31 22	89f
AMIGA FORMAT CD	49f
Disque dur 1368 pose	1290f

MSD

MSD vous propose :
- Disque dur 2" 3.5" 1368 pose
- Disque dur 1368 pose
- Disque dur 1368 pose

MSD vous propose :
- Disque dur 2" 3.5" 1368 pose
- Disque dur 1368 pose
- Disque dur 1368 pose

A.D.F.I.
Application

04.73.34.34.34
Magasin & APC

47 avenue de la République
F-63000 Clermont-Ferrand
Tout l'Après, Tout le PC

Distributeur exclusif
Soft-Logik, Hisoft Daypac,
Maison & parure L.H. production

VOXEL
DIGITAL SYSTEMS
BONNE ANNÉE 1998

AMIGA 1200 & 4000T 060 et PPC	☐
BLIZZARD PPC 603e et +	☐
JEUX pour A500/A600 à partir de	89
JEUX pour A1200 à partir de	129
CD ROMs à partir de	50
Disquettes MANGA (n°1 à 250)	15
CYBERVISION 64 3D 4Mo	1590
CYBERSTORM '060 MK III et PPC	☐
BLIZZARD 1260	3480
DISQUETTES CD neuves x50	100
SOURIS WIZARD 560 dpi Noires	110
BP 404 - 63109 ROMAGNAT Cedex	
04 73 34 34 34 Fax 04 73 34 34 34	
E-Mail: voxel@nat.fr	

LE PC DANS LA POCHE

HORS SÉRIE N°3

AU PRIX DE 30F
(+ 16 F frais de port)

Tous les ordinateurs de poche :
Psion, Palmilot, Hp48...

voir page boutique

MicroBoot
Entrez votre nom

Tous les produits pour
- Toucheurs
- Disques durs
- Cartes accélératrices
- Jeux / Utilitaires ...
- Pièces détachées

AMIGA
International, Inc.

MICRO BOOT Amiga PC Mac
83 Rue Salvador Allendé
62220 Carvin
Tel: 03 21 37 40 00

LA BIBLE DU JEU AMIGA

BEST OF JEUX AMIGA ET CD-32

AU PRIX DE 20F
(+ 16 F frais de port)

La référence en matière de jeux
pour Amiga et CD-32

voir page boutique

Just call me Internet 2

L'Internet sur Atari n'est plus un mythe. La preuve, un nouveau CD lui est entièrement consacré, réalisé par Pascal Nowak et distribué par la Terre du milieu.

Comme son nom l'indique, tous les outils pour se connecter à Internet sont présents. On y trouve bien évidemment les stars de cette catégorie : les piles de connexion Slip/ppp freeware (Stik et Sting), ainsi que leurs différents logiciels associés, comme Mg-ftp, Telnet et autre Atairc. Aux cotés de ces freewares, on trouve des démonstrations de logiciels du commerce, tel Cab, maintenant livré

avec un logiciel de connexion (Ppp-connect) mais qui ne fonctionne que sous MagiC. On a le droit aussi à Wen.Suite, l'intégré Internet français qui permet de lire son courrier, de participer aux groupes de discussions et de naviguer sur le Web.

Pour Mint et Linux aussi

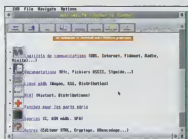
Pour les personnes qui utilisent Mint, pas de problème. Les différentes distributions sont elles aussi au rendez-vous. Tous les outils pour créer un réseau et se connecter à Internet sont eux aussi de la partie. On trouve la couche de base (Mint-net), les pro-

grammes de connexion (Ppp, Slip) et les outils réseaux. Dernier système en lice sur nos machines pour pouvoir se connecter, Linux est présent au travers de la distribution (si on peut l'appeler ainsi) WatchTower. En revanche, plusieurs archives sont corrompues et empêchent donc l'installation de se faire. Domage.

Bonus

On aura aussi le droit à différentes documentations liées au réseau, comme les Rfc qui définissent les différents éléments dont le Net est fait (protocole, langage, etc.). Au final un très bon produit que tout utilisateur atariste désireux de se connecter se doit de posséder.

David Curé - cure@cnam.fr



Internet et surfers déferlant sur Atari.



François ou tchèque ? A vous de parler.

Service démos

Depuis le début de l'Atari, un nombre important de démos a vu le jour. Le but de ce CD-Rom est de les réunir toutes.

Depuis l'arrivée des ordinateurs personnels, les programmeurs ont toujours voulu montrer leurs talents. Associés à des graphistes et des musiciens, ils ont créé des groupes de développement dont le but était de produire des démonstrations de ce que pouvait faire un ordi-



Possédé par la demo.

nateur. Toutes les machines Atari sont représentées sur ce CD, puisqu'on y trouve un répertoire pour les St et leur déclinaison les Ste, ainsi qu'un répertoire pour le petit dernier, le Falcon.

St et Ste

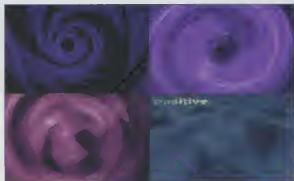
C'est sur les Atari st et ste que le nombre de démos est le plus grand, puisqu'on en trouve presque 200 ! Mais, la plupart des productions pour ces machines étaient distribuées sur disquettes et utilisaient un dispositif de démarrage spécial pour booter directement depuis celles-ci. Une particularité dont il faut s'affranchir si l'on souhaite regarder à nouveau ces démos. Celles-ci sont donc fournies sous la forme d'une archive, correspondant à l'image d'une disquette,

qu'il faudra décompresser. Tous les outils nécessaires à l'opération sont fournis.

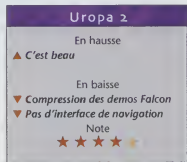
Le Falcon

La machine étant plus récente, on ne trouve sur le CD que 80 démos, mais ce n'est déjà pas si mal. L'ensemble de celles-ci sont compressées et il suffira de les installer sur le disque dur pour les admirer. Une manipulation dont on se serait bien passé car il était techniquement tout à fait faisable de mettre directement les exécutables sur le CD-Rom. Malgré cela, Service démos reste une superbe compilation indispensable pour épater ses voisins.

David Curé - cure@cnam.fr



Pour le meilleur et pour la spire.



À ceux qui aiment cultiver les Perl,

les ÉDITIONS O'REILLY proposent :



Deuxième édition

Introduction à Perl

Randal L. Schwartz et

Tom Christiansen

Cette nouvelle édition du légendaire "lama book" a été entièrement revue et corrigée, et contient maintenant un chapitre supplémentaire consacré à l'interface CGI. Elle est toujours destinée aux débutants qui souhaitent

s'initier à ce langage réputé pour sa puissance et sa souplesse. Cet ouvrage, truffé d'exemples concrets et d'exercices pertinents, est l'introduction idéale à *Programmation en Perl*, la bible écrite par Larry Wall, le créateur de Perl.

Février 98/300 pages/2-84177-041-9/220 F



Deuxième édition

Programmation en Perl

Larry Wall, Tom Christiansen et

Randal L. Schwartz

Considérée comme la référence absolue sur Perl, la deuxième édition du "camel book" passe au crible tous les aspects du langage, depuis les fonctions internes jusqu'aux objets, en passant par les expressions rationnelles et la

bibliothèque de modules standard. Tout est savamment expliqué par Larry Wall et ses acolytes, et illustré par des extraits de code judicieusement choisis.

Décembre 96/680 pages/2-84177-004-4/280 F



Programmation avancée en Perl

Sriram Srinivasan

Si les pages de manuel ou le livre *Programmation en Perl* ne vous suffisent plus, c'est que vous avez besoin de structures de données complexes, que vous devez accéder à de grandes bases de données, ou encore que vous souhaitez réaliser des interfaces

graphiques pour vos programmes. Si de plus il vous faut manipuler des données en réseau, gérer efficacement les erreurs, ou faire coopérer C avec Perl, cet ouvrage passionnant est fait pour vous !

Mai 98/450 pages/2-84177-039-7/280 F



Programmation de clients Web avec Perl

Clinton Wong

Les browsers Web sont des outils très pratiques pour "surfer" sur l'Internet, mais ils ont un inconvénient majeur : ils sont interactifs. Autrement dit, la recherche d'informations ne peut se faire sans la présence du chercheur, parfois soumis à de longues minutes d'attente

inutile. Cet ouvrage explique comment écrire vos propres programmes, qui patienteront à votre place, et prendront soin de récupérer l'information automatiquement, de l'analyser et la filtrer pour vous.

Décembre 97/240 pages/2-84177-050-8/220 F

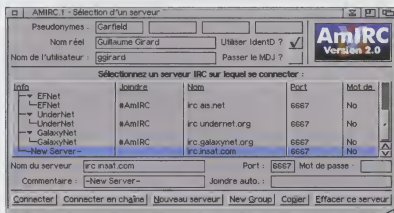
Tous ces livres et bien d'autres sont en
vente chez votre libraire habituel

O'REILLY™

Web : <http://www.oreilly.com/international/france>

AmIrc 2.0

Si vous ne connaissez pas Irc, alors un conseil : n'essayez pas. L'Irc (Internet relay chat) est comme une drogue : lorsqu'on y a goûté, on ne peut plus s'en passer.

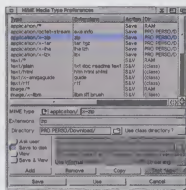


AmIrc connaît déjà un bon nombre de serveurs.

L'Irc présente l'avantage de ne nécessiter que peu de bande passante, en conséquence il est idéal pour passer le temps pendant un gros download. AmIrc est Le logiciel pour faire de l'Irc sur Amiga. Écrit par Oliver Wagner, également connu pour *Amftp* et *Voyager*, AmIrc est le successeur de *Grapevine*. Il offre une interface graphique très conviviale (*Mui* oblige) aux austères commandes Irc. Cependant, celles-ci restent toujours accessibles pour les habitués et autres nostalgiques d'IrcII.

Présentation

Le but de cet article n'est pas de décrire le fonctionnement et l'utilisation de l'Irc (un numéro entier de *Dream* n'y suffirait pas) ; aussi, vous trouverez de plus amples renseignements dans les ouvrages d'O'Reilly. Rappelons juste une chose : l'Irc est un moyen de dialogue direct entre plusieurs utilisateurs connectés sur Internet. Au démarrage, AmIrc propose une liste de serveurs Irc. Il existe plusieurs types de serveurs dont les plus connus sont de type Efnat ou Undernet. En France, pour les personnes passant par un provider, il est conseillé de se connecter sur *irc.insat.com*. On dispose alors de la totalité des canaux Efnat, comme par



La fenêtre de préférences pour l'AmIrc.

exemple *#amigafr* ou *#linuxfr*. Il est de rigueur sur Irc d'observer une certaine "Netiquette", les gêneurs étant courants. Une fois connecté au serveur il suffit de taper/join #channel pour participer à une discussion. On se trouve alors face à une simple fenêtre comprenant une listview sur le côté droit. Cette dernière liste les utilisateurs présents sur le canal et l'on peut suivre la discussion dans la fenêtre principale. Un gadget au bas de la fenêtre permet d'entrer ses contributions à la conversation. Bien entendu, il suffit, pour participer à un canal Irc, de posséder un quelconque client, quelle que soit la plate-forme. AmIrc est un exemple de client.

Fonctions évoluées.

AmIrc prend en charge graphiquement toutes les fonctions évoluées de l'Irc : transfert de fichiers (Dcc send), dialogues en privé (Dcc chat) etc. Toutes ces fonctions sont toujours accessibles par commandes et, pour ce faire, on utilise le gadget qui sert à entrer le texte que l'on veut voir affiché dans la fenêtre principale. En effet, si le texte commence par un slash (/join par exemple), alors il est interprété comme une commande Irc.

Nouveautés

La version 2.0 d'AmIrc apporte son lot de nouveautés. Tout d'abord, la présence d'un Lag-O-Meter qui permet de connaître à tout moment l'état du réseau (les habitués apprécieront), tout ceci de manière entièrement graphique et accessible d'un simple clic sous la liste des utilisateurs. Les fenêtres de dialogue ont maintenant un bouton permettant de changer de pseudo pour la fenêtre active ; pratique lorsque l'on se re-connecte sous un nom différent. Dans le même ordre d'idées, ces fenêtres, ainsi que les fenêtres des canaux, offrent via un gadget la possibilité de re-diriger le contenu vers un fichier de log. Pour ce qui est du Dcc, les transferts terminés peuvent tous être effacés d'un seul clic et l'on découvre alors la possibilité d'accepter automatiquement toutes les requêtes Dcc. Les serveurs sont désormais organisés en groupes et les menus de préférences permettent de choisir les fenêtres à ouvrir au démarrage. Attention, la version 3.8 de *Mui* est nécessaire pour disposer de la plupart de ces améliorations. Enfin, AmIrc dispose d'une API pour plugins. Celle-ci permet, en conjonction avec *Arex*, d'étendre ses possibilités à l'infini. La version 2.0 d'AmIrc constitue donc une mise-à-jour indispensable pour tout utilisateur chevronné, tant les améliorations apportées deviennent vite indispensables.

Guillaume Girard

AmIrc 2.0

En hausse
▲ Très intuitif
▲ Extrêmement complet
▲ Api plugins

En baisse
▼ Rien
Note
★★★★★

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) Fax: 00 44 1291 627 046 (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français

MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft SURF SQUIRREL (A1200)	745 F	Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600	275 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHON TCP	285 F	SOURIS AMIGA 125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F	
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: 45F - les 2: 80 F		Câble Périél 2 mètres pour tous Amigas: 95 F - 2 pour 150 F	
BOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble Périél pour CD32 (modèle avec 3 fiches banane)	95 F
Câble série (1.80m) pour relier 2 Amigas (pour jeux, transferts, etc...)	95 F	QUADRUPLÉUR de MANETTES: 50 F - 4 pour 150 F	
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie Oko	375 F	Carte AURA 8bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	695 F
CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE WHIPPET PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte AURA 8 bit - tous Amigas -	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres)	125 F
Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres) 100 F - pour 1084 SPI (2 mètres)	115 F	Câble pour moniteur Philips CM883 Mk2 (2 mètres)	115 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F	Câble double rallonge porte souris et joystick	45 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 600 / 1200 [précisez svp]	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F
Boîtier adaptateur 23 broches / 15 broches Hi-D (Pièce COMMODORE 390682-01) pour relier un écran PC à un Amiga: 100 F			
KIT (avec câble multi-standard 2 mètres) de transfert de fichiers AMIGA < > PC (doc. Fi): 120 F - Kit avec câble 5m: 145 F - avec câble 10m: 165 F			
COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F			

DATA SWITCH POUR AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, ETC... avec CÂBLE GRATUIT de RACCORD SPÉCIAL POUR AMIGA

PERMET DE RELIER PLUSIEURS PÉRIPHÉRIQUES AU MÊME PORT DE VOTRE AMIGA - POUR PORT SÉRIE OU PORT IMPRIMANTE - PRÉCISEZ, SVP -

DATA SWITCH POUR CONNECTER 2 PÉRIPHÉRIQUES: 145 FF - DATA SWITCH POUR 3 PÉRIPHÉRIQUES: 175 FF

DATA SWITCH POUR 4 PÉRIPHÉRIQUES: 185 FF LES DATA SWITCH SONT ENVOYÉS PAR PAQUET SÉPARÉ

JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEUX SPÉCIAUX AMIGA

ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement	125 F - 2 pour 220 F	EXECUTIVE MINI JOYSTICK (LORICIEL)	59 F
TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU - TIR AUTOMATIQUE	99 F	Q STICK (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION	79 F
ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK DE TYPE "SPEEDKING", SE TIENT DANS LA MAIN	119 F		

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

NOUVEAU ! MAKE CD (Hisoft) Progiciel pour graver les CD ROMS! seulement 345 F					
PC TASK 3.1 avec guide Français 249 F	C++ DEVELOPER	1395 F	C++ LITE	695 F	
PHOTON PAINT 2.01	65 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages) 95 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	495 F	
OP FAX v 2.350	375 F	DEVAPAC 3.18 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMINET TCP	295 F	HISOF BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9a/9e 10a/10s (4 disks)	65 F
GAMESMITH	525 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.12a+ complet + MUI) 295 F		B.U.M. 5 / 6 / 7 / 8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE - version 1.12a + complète - contient MUI 3.8 -	445 F	BLITZ SUPPORT SURTS (3 disks)	110 F
DELUXE PAINT 5 (CD ROM)	195 F	ULTIMATE BLITZ BASIC 2.1 (CD ROM)	195 F	DELUXE PAINT 5 (DISKS)	195 F
NOUVEAU ! SOUNDPROBE 16-bit (Hisoft) Progiciel de digitalisation sonore et musicale. Seulement 195 F					

TOUS LES JEUX CI-DESSOUS SONT EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 302 Killing Grounds	145 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	ODYSSEY	75 F	THEME PARK - A 1200	125 F
A-320 AIRBUS II	135 F	EXILE - A 1200	95 F	PGA GOLF EURO TOUR - A 1200	45 F	THEME PARK - A 600	125 F
B-17 FLYING FORTRESS	800/800	EXILE - A 600	95 F	PINBALL FANTASIES AGA - A1200	55 F	TOTAL FOOTBALL (Domen)	95 F
BUTZTENNIS - CENTER COURT (F)	95 F	F-15 B (Microprose)	125 F	PINBALL ILLUSIONS (F) A 1200	95 F	TURNING POINTS - A 500	95 F
BUTZKREIG (WARGAME)	95 F	F-19 Stealth Fighter - A500/2000	125 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	U.F.O. (A 600)	125 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	125 F	POWER DRIVE (F)	35 F	U.F.O. (A 1200)	125 F
BLOODNET (F) - A500+ / A600	110 F	FIELDS OF GLORY - A 1200	125 F	RAILROAD TYCOON	125 F	VIRTUAL KARTING - A1200 (F)	75 F
BUBBLE & SQUEAK - A 1200	65 F	GUNSHIP 2000	125 F	ROAD RASH	95 F	WHITE DUST (WARGAME)	45 F
BUBBLE & SQUEAK - A 600	65 F	HEIMDAHL 2 (VF) A500/800	75 F	SENSIBLE GOLF	95 F	WING COMMANDER	95 F
CHAOS ENGINE AGA - A 1200	65 F	HEIMDAHL 2 (VF) - A 1200	75 F	SHAG POT - A 1200	60 F	ZODIAC (F) A500/600	125 F
CHAOS ENGINE 2 (F) A500/800	125 F	IMPRESSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SILENT SERVICE 2	125 F	WORMS Director's Cut AGA	185 F
CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200	195 F	IMPRESSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SKELTON KREW (F) - A 1200	75 F	XTREME RACING - A 1200	75 F
CIVILIZATION	115 F	JAMES POND 2 (F) - A 1200	35 F	SLAM TILT (F) - A 1200	125 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F
COALA - A 1200	95 F	KINGPIN BOWLING (VF)	45 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 1 (INF)	45 F
COLONIZATION (F)	125 F	LEMMINGS	95 F	STARLORD (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 2 Wild Justice	65 F
DESERT STRIKE	95 F	THE LOST VIKINGS (VF)	95 F	STREET RACER - A 1200	125 F	ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2	95 F
DOGHTH (Microprose)	95 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1	115 F	STRIP POT - A 1200 (Eritel)	45 F	ZODIAC (F) A500/600	35 F
DUGOUT 2	115 F	MINIKES the Abduction - A 1200	95 F	SUPER SKI	95 F	COMPIATION (1) A 1200	95 F
DUNDEE MASTER 2 (VF) A 1200	95 F	MORPH (F) - A1200	35 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBOHIT-A1200	95 F	GUARDIAN & SKIDMARKS & GLOOM	145 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	NIGHT FALDO GOLF	35 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	COMPIATION (2) A 1200	95 F
EUROLEAGUE MANAGER (2ND RAM)	85 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 - v.3.01	95 F	SYNDICATE	70 F	FEARS & ROADKILL & LEGENDS (F)	145 F

SELECTION JEUX AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris) - Les "CD ROM" sont pour Amiga 1200/4000 + lecteur CD

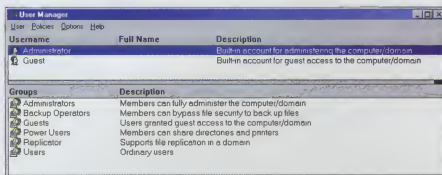
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	EXILE	50 F	MEAN ARENAS (F)	45 F	STREET RACER (Amiga + CDROM)	125 F
BURNIN' STEAK (F)	45 F	QUADRANT	75 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	SUPER LEAGUE MANAGER	95 F
CASLES 2	45 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	PREMIERE (F)	45 F	Super Street Fighter 2 Turbo (F)	75 F
CIVILIZATION AGA (Amiga + CDROM)	125 F	LEGENDS (F)	95 F	SPECY 97 (Amiga + CDROM)	95 F	ULTIMATE GLOOM (Amiga + CD ROM)	125 F
EUROCHUCK (en Sterling) si vous n'avez pas de chèque Français. Notre catalogue complet vous est envoyé - gratuitement - avec votre première commande.	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SERIS LEGACY (Doc F) CD32/CDROM	95 F	VITAL LIGHT (F)	45 F
EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	MARVIN MARVELOUS	45 F	STAR CRUSADER (Amiga + CDROM)	95 F	WORMS VF) CD32 et CDROM	125 F

Vous avez un envoi immédiat d'articles ci-dessus règlement par carte internationale visa/ eurocard: téléphonez-nous (pas de panique, notre personnel est FRANÇAIS), ou faxez votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par minitel: 3616 AZERTY puis DUC. Ou rédigez (en FRANÇAIS SVP) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les chèques internationaux Visa et EUROCARD, mandats internationaux ou Eurocheque en Sterling si vous n'avez pas de chèque Français. Notre catalogue complet vous est envoyé - gratuitement - avec votre première commande. Si vous désirez recevoir un catalogue COMPLET afin de faire votre choix, écrivez-vous en FRANÇAIS SVP et joignez 2 timbres à 3 FF ou 4 C.R.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrions pas donner suite à votre demande.

MARS 1998 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

Que vaut vraiment Windows nt 5 ?

Voici plusieurs mois que nous répétons à qui veut l'entendre que Linux présente une réelle alternative à Windows nt. Soit. Mais alors pourquoi lui accorder aujourd'hui deux pages ? Pour le prouver, tout simplement !



La gestion des comptes utilisateur selon Nt.

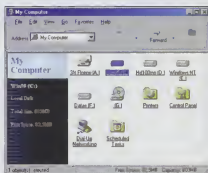
Plus sérieusement, tester correctement un système d'exploitation en deux pages n'est pas possible. Aussi nous bornerons-nous à vous présenter les principaux aspects de Windows nt. Cette nouvelle mouture du système "Pro" de Microsoft se destine pourtant à tout le monde : depuis la grosse multinationale (pas trop grosse quand même, puisque Microsoft lui-même utilise Solaris,

l'Unix de Sun, pour faire fonctionner son serveur web) jusqu'à la petite Pme. Officieusement, le power user est également le premier visé pour faciliter la transition vers le prochain système de Microsoft. Conséquence directe d'une telle politique : plusieurs versions à prix variés. En plus des traditionnelles versions Server et Workstation, on trouvera bientôt Windows nt5 Pme et certainement d'autres encore.

Installation

S'offrent à l'utilisateur plusieurs possibilités pour installer le logiciel : directement en bootant sur le CD-Rom (si le Bios le permet), via les trois disquettes fournies, ou depuis Windows95, si celui-ci est déjà présent sur le Pc. La procédure est des plus classiques : on commence par partitionner le disque dur si besoin est (Nt peut être installé dans un répertoire, un peu comme UmsDos pour Linux), puis le programme d'installation se charge de copier les fichiers nécessaires. Enfin, on reboot sous Nt pour terminer la configuration. On comprend dès lors la présence du terme Beta (notre version de test était notée Beta)... En effet, si le boot sur CD-Rom fonctionne parfaitement, le système se bloque après le redémarrage.

La cause en est simple : le boot de Windows nt se bloque si un CD-Rom est présent dans le lecteur ! Il suffit



Le désormais incontournable IE4.

donc d'insérer le CD-Rom après que Windows eut booté...

Différences avec Nt4

L'intégration de Microsoft internet explorer 4 n'est pas réservée à Windows98. En dépit de tout jugement américain récent, Nt5 utilise le bureau Web. On aime ou on déteste. En théorie, cela tient franchement du gadget et n'apporte aucun intérêt, surtout dans le cadre d'un système destiné aux professionnels. En pratique, lorsque l'on a goûté à Kde sous Linux (Kde utilise également le bureau Web), ce gadget devient vite indispensable. Attention cependant, sous Nt5, tout est html ! Et lorsque l'on ouvre une fenêtre pour afficher le contenu d'un répertoire, la moitié au bas mot de la fenêtre est utilisée pour afficher de jolis dégradés et des informations sur le disque dur ! Au total, une lourdeur certaine. Idem pour le Bureau actif (Active desktop), tellement lourd qu'il en

Le clustering

Le clustering est la technique qui consiste à relier plusieurs machines en réseau pour partager leurs ressources. De cette manière, le système ne voit en fait qu'une seule machine. Deux avantages évidents à cette technique : si dix machines sont reliées, la charge système est répartie et les dix processeurs sont utilisés. Par ailleurs, si une machine vient à tomber en panne, non seulement cet incident est transparent pour les utilisateurs (car les neuf autres continuent de fonctionner) mais, en plus, l'utilisateur ne perçoit un ralentissement que de 1/10ème de la vitesse globale. Malheureusement, sous Windows nt, on ne gère que deux machines... Et encore, uniquement pour la tolérance de pannes ! La répartition de la charge système n'est pas comprise. Conscient de la chose, Microsoft promet un support plus complet dans la version finale.



devient inutilisable.

Rappelons que le bureau actif permet d'afficher en lieu et place d'un fond d'écran classique, une page web ou des chaînes de "push".

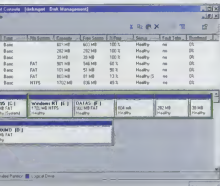
Le moindre clic sur le bureau actif connecte la machine à Internet, pénible pour les simples utilisateurs que nous sommes qui utiliseront l'onéreux réseau téléphonique.

Spectaculaire nouveauté (c'est en effet un argument de vente de Microsoft) : les menus déroulants se déroulent vraiment, avec un scrolling du plus "bel" effet... Un peu "France profonde" pour un système destiné aux pros.

Enfin, Windows nt ressemble de plus en plus à un Unix, la lourdeur en plus et la stabilité en moins. En effet, Kerberos est maintenant inclus en standard et le clustering est supporté (cf encadré).

Différences avec Linux

Parler de différences à proprement parler entre Windows nt et Linux n'a pas de sens. En revanche, il peut être intéressant de comparer certains points communs aux deux systèmes mais abordés différemment. Tcp/ip est le standard en matière de protocole pour les échanges d'informations, que ce soit sur Internet ou sur un réseau local composé de machines Unix. Sous Windows nt, pour partager disques et



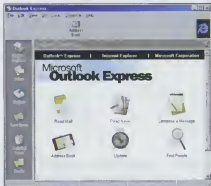
Une cure de jouvence pour Fdisk.

imprimantes, on utilise aussi une méthode propriétaire : NetBui. Même si Linux possède les logiciels permettant de connecter une Linux-box à ce type de serveur, on aurait de loin préféré l'utilisation de méthodes standard comme, par exemple, Nfs. D'autant plus que les réseaux sous NetBui sont réputés pour offrir au hacker des trous de sécurité béants...

Autre argument de vente de Windows nt : finies les commandes Unix avec 20 000 options à retenir par cœur, voici l'administration graphique ! Certes, mais pour les tâches d'administration simples comme la gestion des comptes utilisateurs, on ne voit pas bien l'intérêt : des commandes comme adduser font cela très simplement et, pour les tâches plus lourdes, les interfaces sont soit moins puissantes, soit aussi compliquées à utiliser (car elles regorgent d'options à préciser manuellement).

On parle souvent en informatique de "lourdeur". Si ce mot n'a pas de signification précise et ne peut être exprimé clairement, chacun sait ce que cela représente. Et, dans ce domaine, Windows nt n'a pas de concurrent sérieux. Même Windows95 Osl semble rapide en comparaison !

Linux est souvent considéré comme un système de bidouilliers, avec lequel on ne peut travailler sérieusement car les logiciels phares de l'informatique n'existent pas. Il



Un pas trop mauvais lecteur de mail.

ne faut pas confondre bureautique et informatique. D'une part Windows nt ne s'envase pas dans le cadre de la simple utilisation d'un tableur et, d'autre part, Linux propose énormément de logiciels "pro" souvent, d'ailleurs, à des prix bien inférieurs. Citons les plus connus : Netscape communicator, Corel WordPerfect, Applixware, The Gimp, Kde, etc.

Puisqu'il est question de prix, l'addition semble ici salée. Même pour la version Pme. Et surtout en comparaison du prix de la plupart des distributions commerciales de Linux. En effet ces distributions, comme la Suse ou Caldera open Linux, sont fournies avec énormément d'outils dépassant le cadre de la simple bureautique, incluant un support technique digne de ce nom et sont disponibles avec une documentation papier pour moins d'un dixième du prix de Windows nt.

En conclusion

En proposant l'administration simple et graphique, Windows nt prétend permettre aux entreprises de se passer d'un administrateur système. Or, tout graphique qu'elle soit, l'administration d'un réseau local requiert des connaissances dépassant de loin celles d'un utilisateur moyen. En conséquence, il reste nécessaire de faire appel à un spécialiste.

Guillaume Girard ggirard@club-internet.fr



Action desktop et Push.

Sécurité et stabilité

Une petite anecdote vaut souvent mieux qu'un long discours. Sous Windows nt, un simple utilisateur peut par défaut changer les préférences relatives à la résolution de l'écran. Il s'agit d'un paramètre qui affecte tous les autres utilisateurs. Ainsi, il suffit à cet utilisateur de régler le système pour qu'il s'affiche dans une résolution non supportée par l'écran, pour que tout le système devienne inaccessible... Même à l'administrateur !

Quant à la stabilité, elle ne paraît pas, à première vue, aussi déplorable que l'on aurait pu s'y attendre. Mais à seconde vue, si. En effet, dès que la charge système est importante, on peut s'attendre à des réactions imprévisibles : plantage, reboot soudain, etc. Par ailleurs, le simple fait de changer le nombre de couleurs affichées à l'écran oblige à rebooter la machine. Dommage pour un serveur...

Arm 9, un tournant pour Arm

Plus puissant que le StrongArm, le dernier Arm 9 a la volonté d'être la technologie la plus répandue dans le monde.

Le séminaire parisien de présentation de l'Arm9 a marqué le début d'une longue tournée européenne et mondiale. C'est le premier de ce genre en France, pays dans lequel Arm entend ouvrir rapidement une filiale ou un réseau de distribution. Rappelons qu'Arm est la société qui développe, entre autres, les processeurs utilisés dans les stations, les micros et les Network computers d'Acorn. Elle est devenue indépendante en 1990 et est passée, depuis, de 12 employés à plus de 300.

Les prétentions d'Arm

Arm souhaite que sa technologie Risc devienne la plus utilisée dans le monde. Ni plus ni moins. Rappelons qu'Arm ne fabrique pas lui-même ses processeurs. La société passe par un système de licences dans lequel ce sont d'autres constructeurs qui fondent et vendent les puces, parfois même en omettant de préciser qu'il s'agit

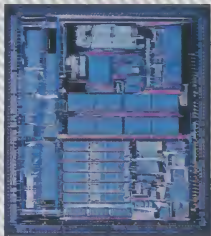
d'un Arm. Il en va ainsi de Digital, Samsung, Alcatel, Philips, Texas instrument, Sharp, Nec, Hyundai ou encore Sony. Ceci pourrait devenir rapidement réalité puisque Arm réalise une bonne troisième place avec 11% des volumes de vente de microprocesseurs Risc en 1997, derrière Mips à 49% et Hitachi avec 23% (il ne s'agit pas de des microprocesseurs pour ordinateurs, mais pour toutes les gammes électroniques, allant du téléphone cellulaire au tableau de bord d'une voiture). A noter que les ventes d'Hitachi sont en baisse et que celles d'Arm sont celles qui ont subi la hausse la plus importante. Une telle présence sur le marché se justifie par un excellent rapport entre la puissance et le faible coût (tant en ce qui concerne les processeurs que les outils de développement).

L'Arm 9, un foudre de guerre

Le nouveau fer de lance, c'est l'Arm 9. Il éclipse complètement son prédécesseur, l'Arm 8, lequel n'est même pas relégué au rang de base architecturale pour processeurs dérivés (à l'inverse de l'Arm 7, dont les fils animent toujours le Psion series 5 et l'Archimède 7000+).

L'Arm 9 profite de diverses technologies récentes et inédites sur la gamme précédente, tels des caches dissociés, un pipeline à 5 niveaux, une Mmu, un Fpu, un Dsp, une multiplication câblée en 32 fois 8 bits, un débogage hardware et une option Arm synthétisable. Bien entendu, l'Arm 9 est pleinement compatible avec ses prédécesseurs. Les faits les plus marquants sont l'adoption d'une architecture comparable à celle du StrongArm, ainsi que la présence - enfin - d'un coprocesseur arithmétique.

Le modèle Arm 940T est d'ores et déjà



L'Arm 9, un puits de technologies.

disponible ; il fonctionne à 120 Mhz, fournit 132 Mips, est équipé de quatre caches de 2 Ko chacun et dispose d'une Mmu sans la gestion de la mémoire virtuelle. Et tout ça pour une consommation inférieure à 500mW ! D'ici à quelques semaines, il sera également possible d'obtenir l'Arm 910T, lequel proposera un cache de taille plus importante ainsi qu'une Mmu complète. A terme, les fréquences des Arm 9 devraient allègrement dépasser les 200 Mhz. A noter que l'Arm 9 dispose d'une puissance suffisante pour faire du soft modem à 56 kbps. A ce propos, il est amusant de savoir que les modems de la société belge Coware sont construits depuis belle lurette autour d'un processeur Arm ! La famille Arm 9 se place favorablement face aux autres familles de processeurs. Seul le M-core de Motorola a été une source d'inquiétude, mais les premiers tests montrent que l'Arm est mieux situé du côté des performances pures et, probablement, le meilleur en ce qui concerne les performances en utilisation réelle. Enfin, l'Arm 10 sera annoncé fin 1998. Il dépassera la barre des 300 Mips de l'Arm 9 pour atteindre un maximum de 450 Mips, avec un consommation de l'ordre du Watt.

Les partenaires

Les partenaires utilisant l'Arm sont très nombreux. Si la plupart présentent des solutions de développement pour électronique embarquée ou des systèmes d'exploitation temps réel, certains ont une activité plus proche de nos préoccupations. Ainsi, la présentation française était les prototypes de toute une kyrielle de Network computers et de systèmes d'exploitation susceptibles d'utiliser ce type de processeurs.

David Feugey



Vous avez le choix des Arm.



Red Hat Linux 5.0

Disponible maintenant en version française !

La version 5 de Red Hat Linux pour Intel allie simplicité d'utilisation pour les débutants, ainsi que puissance et souplesse pour les utilisateurs confirmés souhaitant disposer d'une station de travail performante ou d'un serveur.

349 Francs

Prix public conseillé

Une qualité reconnue par la presse du monde entier !

En 1996, le magazine américain Infoworld a décerné à Red Hat Linux le prix du meilleur produit de l'année. En 1997, Red Hat Linux était parmi les finalistes des Ziff-Davis European software Excellence Awards dans la catégorie environnement de travail.

Nombreux changements depuis la version précédente :

Nouveau système de partitionnement des disques avec Disk Druid
Détection automatique du matériel
Démarrage rapide
Configuration pour de nombreux gestionnaires de fenêtres
Outils d'administration système
Support direct du son

Livré avec des utilitaires commerciaux complets !

Serveur X Metro-X

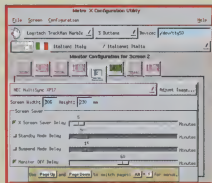
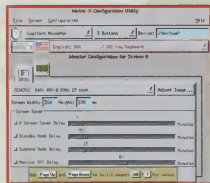
Si vous avez besoin de plus que ce que XFree86 peut vous apporter, une licence mono-poste de ce logiciel à 99 dollars vous est offerte. Metro-X supporte une vaste gamme de cartes vidéo et permet en plus une gestion multi-moniteurs.

BRU2000-PE

Red Hat Linux comprend une licence mono-utilisateur pour le fameux logiciel commercial de sauvegarde BRU (édition personnelle). Coûtant 89 dollars s'il est acheté séparément, ce logiciel se charge de vos sauvegardes importantes régulièrement et d'une manière fiable.

Client et serveur RealAudio

Ecoutez vos refrains préférés depuis les sites internet et envoyez des messages sonores aux auditeurs connectés à votre serveur internet Red Hat.



Où trouver RedHat Linux 5.0 ?

FNAC, liste des magasins sur www.linux-kheops.com/region/
IKARIOS, 75-PARIS,
www.linux-france.com
K2C, 06-CANNES, 04.93.09.17.90
K2C, 06-NICE, 04.92.00.15.15
K2C, 13-AIX en PROVENCE,
04.42.93.05.27
LE MONDE en TIQUE, 75-PARIS,
01.42.25.45.20
LIBRAIRIE du CAPITOLE, 31-TOULOUSE, 05.61.22.51.92
MCD2 Diffusion, 75-PARIS,
01.42.16.88.00
MICROCOSME, 25-BESANCON,
03.81.83.54.71
PC HALLE, liste des magasins sur www.pchalle.fr
PEARL DIFFUSION, 67-SELESTAT,
03.88.58.02.02
SURCOUF, 75-PARIS, 01.53.33.28.00

Vous souhaitez devenir revendeur ? contactez...

K2C, 06-NICE, 04.92.00.15.15
FRANCE CD, 77-LAGNY SUR MER,
01.64.02.20.02
EMTEC, Magnetics, 75-PARIS,
01.49.64.57.54
KHEOPS, 06-ANTIBES, 04.92.13.29.56

Vous êtes une université ou une administration ?

Logiciels du Soleil, 06-CANNES sur MER, 04.93.14.01.55
Web www.linux-kheops.com
Email kheops@linux.kheops.com

Comment peaufiner son Linux m68k ?

Félicitations à tous ceux qui ont franchi avec succès les premières étapes de l'installation de Linux sur Amiga ou Atari. Ils ont désormais à leur disposition un système Linux complet et correctement configuré. Si ce n'est pas le cas, alors armez-vous d'un peu de courage, et recommencez depuis le début. Vous y arriverez sûrement, sauf dans le cas extrême où c'est votre configuration matérielle qui constitue le facteur bloquant.

Nous n'allons pas nous étendre sur la configurations des Window managers pour plusieurs raisons. La première est que les fichiers de configuration de base (ceux qui se nomment "system.*") sont suffisamment documentés. La seconde est qu'une série d'articles très complète sur Afterstep paraît tous les mois dans ce même magazine. Il est d'ailleurs à noter que l'exemple d'Afterstep peut tout à fait se décliner pour les autres Window managers.

Non, ce mois-ci, nous allons surtout faire le tour de quelques applications qui se révèlent rapidement indispensables, à savoir celles qui concernent le réseau et le développement, deux domaines de prédilection pour tout Unix. Nous verrons également une panoplie d'utilitaires permettant de visionner et de traiter différents formats de fichiers.

Le développement en C et C++ : Gcc

Le compilateur universellement connu et reconnu, le bien nommé Gcc, était directement livré avec la Watchtower. Bien que la version fournie soit la 2.7.2 (la dernière en date étant la 2.7.2.2), celle-ci suffira cependant amplement à couvrir tous nos besoins de compilation. Car oui, ce qu'il y a d'intéressant dans Linux, c'est le fait de pouvoir recompilier les sources (offertes tous les mois sur le CD de Dream) pour faire tourner de nouvelles applications inconnues de l'Amiga ou de l'Atari. Avant toute chose, il convient d'avoir les deux liens symboliques suivants pour que Gcc puisse trouver tous les fichiers d'include dont il a besoin :

```
/usr/src/linux -> /usr/src/linux-2.0.29
/usr/local/include -> /usr/include/libg++-2.7.1/include
```

Recompiler le noyau

Bien souvent, l'une des premières applications que l'on souhaite recompilier est le noyau (kernel en anglais) de Linux. En effet, dans le kernel générique que nous vous avons fourni, les supports pour toutes les cartes et configurations existantes ont

été fournis (enfin, presque). Mais, afin d'économiser quelques dizaines de Ko de mémoire, il peut être intéressant de ne garder que ceux qui vous serviront réellement. Pour recompilier un kernel Linux, il faut d'abord passer par un menu de configuration, puis lancer la compilation :

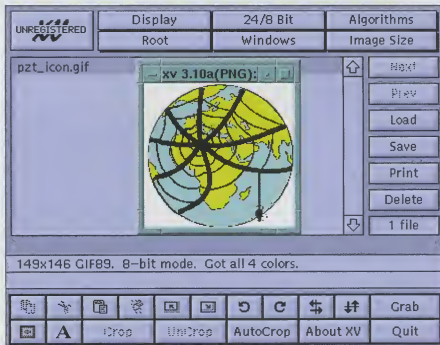
```
cd /usr/src/linux
make menuconfig
make dep
make clean
make
make modules
Il vous faudra ensuite tester le kernel que vous avez créé. Copiez-le sur votre partition Amiga, avec une commande du style :
cp vmlinux /amiga/linux/vmlinux-test
```

Puis, après avoir rebooté en mode AmigaOs, changez votre script de démarrage en remplaçant "vmlinux-2033" par "vmlinux-test". Enfin, lancez ce script pour vérifier que votre kernel s'exécute correctement. Si Linux ne boote plus, alors vous devrez faire une autre tentative et repasser par le menu de configuration. Une fois que vous serez satisfait du kernel que vous aurez créé, il faudra terminer l'installation avec les commandes suivantes :

```
cd /usr/src/linux
make modules_install
depmod -a
```

La compilation en générale

La compilation d'un kernel est une chose assez particulière. De manière plus générale,



XV, le viewer d'images.

le, la compilation d'une application se passe de la manière suivante : un script teste votre configuration et crée un fichier "Makefile", lequel est ensuite utilisé par Gcc pour compiler le programme en question avec des paramètres corrects. Souvent, les lignes de commandes à taper sont du style :

```
./configure
make
make install
```

Dans tous les cas, nous vous conseillons vivement de lire le fichier intitulé Install ou Readme.install présent dans l'archive du programme, lequel vous livrera la démarche à suivre pour compiler et installer le programme en question sans problème. Pour plus amples précisions, se référer à l'article dédié du Dream No 46, page 42.

Emacs, l'éditeur de textes

Une des premières applications dont vous aurez besoin, notamment pour écrire vos programmes, c'est un éditeur de textes. Plus convivial que Vi, Emacs dispose d'une puissance qui n'est plus à démontrer, quel que soit le système Unix sur lequel il est installé. Il sait faire tout ce que font les autres et même plus. Il est possible d'avoir une configuration pour chaque type de fichier (programme en C ou C++, script en Shell, page Html, etc.) et ainsi modifier l'indentation et la coloration de vos textes selon certains mots clés. Emacs est si puissant qu'il intègre même les fonctions d'un lecteur de news et d'un navigateur Web ! Nous vous invitons donc à consulter l'article à son sujet en page 42 de ce même numéro pour de plus longues explications. Si la complexité d'Emacs vous fait peur, alors essayez Xcocal. A la différence d'Emacs, qui peut s'utiliser aussi bien en mode texte qu'en mode graphique, Xcocal nécessite obligatoirement X-window.

Xview, pour visualiser des images

Aussi renommé qu'Emacs, mais dans le domaine des fichiers images, voici Xview. Xview reconnaît non seulement une trentaine de formats de fichiers, mais est aussi l'outil idéal pour réaliser bon nombre de manipulations courantes. Il dispose d'un catalogueur d'images (permettant de voir en un instant le contenu entier d'un répertoire), d'un éditeur de palette ainsi que de quelques filtres parmi lesquels Blur, Emboss et autres Redimensionnement. Pour les animations (QuickTime, Mpeg...), nous vous conseillons Xanim. Xanim n'est pas disponible en version binaire ; il est distribué uniquement sous forme de sources mais

se recompile très facilement.

Mosaic, le navigateur Web

Mosaic a été l'un des tous premiers navigateurs Web disponibles. Mais son développement a cessé depuis quelques temps déjà et il reste éloigné de ce que proposent actuellement Netscape navigator ou même Internet explorer. De toutes façons, notre choix est réduit puisque c'est le seul navigateur actuellement disponible pour Linux m68k.

Pour visionner d'autres formats de fichiers

Selon vos besoins, vous pouvez également installer GhostView pour lire les fichiers PostScript, et Xpdf pour les fichiers Pdf.

Installer une nouvelle application

Plutôt que de donner explicitement toutes les commandes à taper pour installer chacun de ces programmes, nous préférons proposer une méthode générale qui vaudra pour au moins 95% des cas rencontrés. La plupart du temps, nous récupérons des fichiers se terminant par .tar.gz ou tgz, ce qui est la même chose. Cela signifie que plusieurs fichiers ont été regroupés au sein d'un seul et même fichier par la commande Tar, puis compressés avec Gzip. C'est donc l'équivalent d'une archive lha (voir Dream No 45, page 46, pour de plus vastes informations). Pour visualiser le contenu d'une telle archive, nous allons utiliser une commande du style :

```
tar ztf /archives/archive.tar.gz
```

Deux cas de figures peuvent se présenter. Premièrement, on peut lire quelque chose ressemblant à :

```
usr/bin/programme
```

```
usr/man/programme.1
usr/lib/lib...
```

Auquel cas, le programme est prêt à être installé. Il suffit de se placer à la racine et de décompresser l'archive. Nous l'avons déjà fait de nombreuses fois au cours de l'installation du système Linux et, comme vous le verrez à l'usage, la majorité des archives se présentent ainsi. Voici ce qu'il faut taper pour décompresser l'archive :

```
cd / tar xf /archives/archive.tar.gz
```

Où trouver toutes ces archives ? Outre le CD-Rom de Dream, qui vous propose une sélection des meilleures applications depuis quelques mois déjà, vous pourrez soit aller faire un tour sur l'un des sites Ftp dédiés à Linux-m68k (comme ftp.univ-erlangen.de ou ftp.lip6.fr), soit vous procurer une distribution de Linux sur CD-Rom. En effet, beaucoup de distributions de Linux pour Pc incluent également les archives de Linux-m68k. Deuxième cas de figure, le contenu de l'archive est structuré ainsi :

```
Programme-1.0/README
Programme-1.0/Makefile
Programme-1.0/src/...
```

Pour installer un tel programme, il faut utiliser un script fourni, voire le compiler. C'est notamment le cas, par exemple, pour Afterstep, Lessif ou encore Mwm. Il suffira donc de décompresser l'archive avec la même commande que précédemment, lire le fichier Readme et enfin lancer la compilation comme expliqué précédemment. Bon Linux et à bientôt !

Vincent Onetovodko@soturne.org



Comment relire une partition Ms/Dos sur Amiga ?

Si on ne dispose pas de lecteur Zip, il peut être très utile de pouvoir relire un disque dur Ms/Dos sur Amiga.

A l'heure d'Internet, de la vidéo numérique et des fichiers audio Mp3, il est incontestable que les seules disquettes ne suffisent plus à l'échange de données entre deux micros. La solution s'appelle donc Zip, Jaz ou encore Syjet. Seul problème, ces lecteurs coûtent tout de même une certaine somme et les petits porte-monnaies préféreraient carrément avoir un disque dur commun entre un Amiga et un Pc. La chose est possible de deux manières : soit mettre les deux ordinateurs en réseau, soit brancher le disque commun une fois sur le Pc, une fois sur l'Amiga. Ce mois-ci, nous étudierons la deuxième solution. Bien que plus astreignante (il faut démonter, débrancher, rebrancher, remonter à chaque fois), elle permet tout de même à deux personnes éloignées de s'échanger des données à l'occasion d'une visite de courtoisie, sans passer par un coûteux téléchargement téléphonique.

Windows ne connaît pas l'AmigaOs
Du côté Pc, c'est très clair : sous Ms/Dos

ou Windows, absolument rien n'est prévu pour lire ou écrire sur un disque formaté par AmigaOs. Sous Linux, c'est franchement mieux ; cet Os reconnaît sans aucun problème une partition en Amiga FastFileSystem. Il suffit donc de formater le disque à partir du Workbench, de le brancher sur le Pc, de le "mounter" sous Linux et hop ! L'affaire est dans le sac. Mais prenons le cas le plus répandu : le Pc tourne sous Windows 95. Dans cette configuration, c'est à l'Amiga de faire un effort. Les possesseurs de cartes Scsi de Phase 5 sont les plus chanceux. Ils disposent d'un outil fourni en standard qui se nomme MsDosMount. Il suffit de lancer cette commande à partir d'une fenêtre Shell en précisant le pilote du contrôleur (attention, seuls les pilotes de Phase 5 sont supportés, pour les autres le comportement peut être totalement aléatoire) et le numéro d'Id du disque (0 ou 1 pour l'Id et de 0 à 7 pour le Scsi). Bien entendu, le cas le plus intéressant est celui d'un disque Ms/Dos qu'il faut récupérer sur un Amiga tout bête, sans passer

par une carte contrôleur de Phase 5. Le premier réflexe est de passer par HdToolBox pour écrire un Rdb (identificateur du disque, voir Dream précédents) sur le boot du disque, Rdb dans lequel on précise que le disque est formaté en Ms/Dos. C'est une très mauvaise idée. Non seulement parce que l'Amiga ne montera pas plus automatiquement le disque

600 F d'économie !

Dans notre rubrique En pratique du Dream No 47, nous vous disions que la cartouche Jaz fournie avec le lecteur du même nom était irrécupérable car protégée par un mot de passe. Il existe en fait une astuce : il suffit de formater cette cartouche en bas niveau avant de la préparer avec HdToolBox. Merci à Didier du Plessis-Robinson pour cette ruse qui fait tout de même économiser près de 600 F.

sur le Workbench, mais aussi parce que cela peut le rendre inutilisable sous Windows 95.

L'astuce : une mountlist

La solution ultime consiste donc à passer par une mountlist (voir aussi les Dream précédents). Malheureusement, nous ne pouvons pas vous donner de mountlist générique, celle-ci spécifiant des caractéristiques matérielles (nombre de têtes, de pistes, de secteurs, etc.) propres à chaque disque. Il faudra donc commencer par brancher le disque dur, déjà formaté par le Pc en Ms/Dos, sur l'Amiga. Puis, il convient de lancer HdToolBox, de sélectionner le nouveau disque dur, de cliquer sur le bouton Change drive type puis sur Define new et enfin Read configuration. Notez les valeurs correspondantes à Heads et Block per track. Revenez à la fenêtre de départ et sélectionnez l'option Partition drive. Notez les valeurs correspondantes à Start cyl et End cyl. Ces valeurs vont nous permettre d'écrire la mountlist suivante :

```
/* Mountlist pour un disque dur Pc
*/
Device = <insérer ici le pilote,
c'est scsi.device pour un disque
interne>
Unit = <insérer ici le numéro d'Id
du lecteur>
FileSystem =
L:CrossDOSFileSystem
Flags = 0
Surfaces = <insérer ici la
valeur donnée par "Heads" dans
HdToolbox>
BlocksPerTrack = <insérer ici la
valeur donnée par "Blocks per
track">
SectorSize = 512
Mask = 0x7fffffe
MaxTransfer = 0x100000
Reserved = 1
Interleave = 0
LowCyl = <insérer ici la
```



Récupérer un disque Dos peut être utile.



Seul Linux peut relire des partitions Amiga.

```

valeur donnée par "Start cyl">
HighCyl      = <insérer ici la valeur donnée par
"End cyl">
Buffers      = 50
BufMemType   = 0
StackSize    = 2000
Priority      = 10
GlobVec      = -1
DosType      = 0x4D534800
  
```

Bien entendu, il ne faut pas taper les phrases entre crochets mais écrire à la place les valeurs correspondantes, sans crochet. Il suffit ensuite de sauvegarder cette moultaine dans le tiroir Devs:Dosdrivers/, en lui assignant l'icône d'un projet dont l'outil est C:Mount. Le disque Ms/Dos sera dès lors reconnu dès le démarrage de l'Amiga. Mais attention, ne tentez pas de formater directement le disque à partir du Workbench. Si cela donne l'apparence de fonctionner sur Amiga, il y a de fortes chances que, de retour sous Windows 95, le disque ait des erreurs de lecture/écriture. La faute semble en incomber à CrossDos, le gestionnaire d'AmigaOS pour les formatages en Ms/Dos. A ce sujet, rappelons que seule la version 7 de CrossDos est à même de relire les noms longs de Windows 95.

Que ceux qui disposent d'un Pc et d'un Amiga dans la même pièce se rassurent : nous étudierons dès le mois prochain la façon de mettre ces deux machines en réseau pour éviter d'avoir à démonter/remonter sans cesse leurs disques.

Docteur Dream Dream@posse-press.com

Les précautions à prendre

La première chose à vérifier lorsque l'on veut connecter un disque formaté en Ms/Dos sur un Amiga est que l'on dispose de CrossDos. Ce pilote (qui se trouve dans L:CrossDosFileSystem) est la seule routine du système capable de relire ce type de formatage. CrossDos est fourni en standard avec le Workbench depuis l'AmigaOS 2.1 et toutes ses versions récentes sont éditées indépendamment par Consultron : (<http://www.cucug.org/consultron>). De plus, vérifiez bien la nature du disque : un disque Scsi ne se connectera que sur un contrôleur Scsi et un disque Ide que sur un contrôleur Ide.

CARTES TURBO

• Blizzard 1230	n'est plus fabriqué
• Blizzard 1260	3120 F
• Copro 50 Mhz	425 F
• Contrôleur FSCSI 1230	570 F
• Cyberstorm MK3	4890 F
• Blizz 2604 180Mhz socle	5570 F
• Blizz 2604 180Mhz 68040	5990 F
• Blizz 2604 180Mhz 68060	7920 F
• Blizz 2604 200Mhz socle	6570 F
• Blizz 2604 200Mhz 68040	6980 F
• Blizz 2604 200Mhz 68060	8910 F
• Blizz 603c 160Mhz socle	2820 F
• Blizz 603c 160Mhz 68030	3200 F
• Blizz 603c 200Mhz socle	3750 F
• Blizz 603c 200Mhz 68030	4140 F
• Blizz 603c 250Mhz socle	4430 F
• Blizz 603c 250Mhz 68030	4820 F
• Blizz 603+160Mhz socle	2820 F
• Blizz 603+160Mhz 68040	3230 F
• Blizz 603+160Mhz 68060	5160 F
• Blizz 603+200Mhz socle	3750 F
• Blizz 603+200Mhz 68040	4170 F
• Blizz 603+200Mhz 68060	6100 F
• Blizz 603+250Mhz socle	4430 F
• Blizz 603+250Mhz 68040	4850 F
• Blizz 603+250Mhz 68060	6780 F
• Cyberstorm 180Mhz socle	5320 F
• Cyberstorm 180Mhz 68040	5730 F
• Cyberstorm 180Mhz 68060	7660 F
• Cyberstorm 200Mhz socle	6330 F
• Cyberstorm 200Mhz 68040	6750 F
• Cyberstorm 200Mhz 68060	8680 F

DISQUES DURS

• Disque dur IDE 1.6 Go	1095 F
• Disque dur IDE 2.1 Go	1200 F
• Disque dur IDE 3.2 Go	1450 F
• Disque dur IDE 4.3 Go	1960 F
• Disque dur IDE 6.4 Go	2350 F
• Disques dur SCSI 2.1 Go	1420 F
• Disques dur SCSI 4 Go	2230 F
• Disques dur SCSI 6.4 Go	3650 F
• Disques dur SCSI 9 Go	6030 F
• Disques dur SCSI 18 Go	14740 F

HARDWARE

• Ariane Ethernet	2080 F
• Adaptateur SVGA/RGB	100 F
• Connecteurs SCSI à sertir	N.C.
• Connecteurs IDE à sertir	N.C.
• Graveur CD CDD2600	3030 F
• Idemux 4xIde	50 F
• Lecteur CD 24x Ide	500 F
• Lecteur CD 24x SCSI	900 F
• Liana	200 F
• Nappe 2.5 / 3.5 / 3.5	110 F
• Nappe 2.5 / 3.5	70 F
• Prelude	1890 F
• Pro TV	990 F
• Rack/Tiroir amovible IDE	100 F
• Rack/Tiroir amovible SCSI	100 F
• Rom 3.1 A1200	350 F
• Rom 3.1 A3000	350 F
• Scandoubler 1200 externe	1250 F
• Scandoubler 1200 interne	999 F
• Scandoubler 4000 interne	1450 F
• Scanner Paragon 800 SP	2050 F
• Souris Wizard 560 dpi	150 F
• Souris PC	70 F
• Vidi 24 RT Pro	2680 F

AMIGA TOWERS



InfiniTV A1200	1290 F
InfiniTV A1300	4250 F
InfiniTV A1400	5520 F
InfiniTV A1500	7230 F
Adaptateur PCMCIA	255 F
Clavier Windows	100 F
Interface clavier PC	450 F
Alimentation InfiniTV	450 F
Towerhawk RBM 1200	1820 F
Towerhawk RBM 4000	2930 F
Zorro2 Micronik	1695 F
Zorro3 Micronik	4100 F
Zorro2 RBM	1150 F

Cartes Graphiques

Cybervision 64 3D	1400 F
Cybervision 64 scandoubler	570 F
Picasso IV	2790 F

LOGICIELS

Adorage 2.5	390 F
Adorage Premium FX	100 F
Animage Composer	300 F
AsimCDFS	410 F
Clarissa	500 F
Cocktel visiotel	290 F
Imagine 5	450 F
Mainactor broadcast	1100 F
Monument Designer V3	1490 F
OCR reconn. de caractères	550 F
Pagestream 3.2	590 F
Personal Paint 6.4 vF	20 F
Quarterback Deluxe	400 F
Scala MM400	1300 F
Scanquix	690 F
Trapfax	430 F
TurboPrint V6 VF	590 F
X DVE 3.0	1295 F

Nous intégrons des configurations spécifiques à votre demande sur Amiga / PC / Mac. Nous livrons des stations vidéo-graphiques clés en mains (montage vidéo non linéaire, stations graphiques 3D).

Livraisons par UPS 24/48 h 120 F

Prix et photos non contractuels

Comment configurer BeOs ?

Installé tel quel, surtout en pré-version, BeOs n'assure pas vraiment côté look and feel. Nous allons jeter un œil sous les jupons du système pour le rendre plus conforme à nos goûts.

On se risque souvent à comparer BeOs avec Unix. voire à l'assimiler à un clone d'Unix. Grave erreur. Be inc. compte parmi ses ingénieurs un bon nombre de personnes issues du monde Mac. L'installation, la configuration et l'utilisation du système s'en ressentent. Une fois la phase d'installation de BeOs achevée, le système n'est pas encore tout à fait prêt à l'emploi. Il manquera quelques réglages notamment pour la connexion Internet, l'installation d'une imprimante mais également tout ce qui concerne les modifications destinées à personnaliser l'environnement selon nos goûts et nos habitudes. Pour ce dernier point, les furieux du "j'efface-tout-et-je-me-fait-mon-bureau-à-moi-tout-seul" risquent d'être un peu déçus.

Le réglage du moteur sans les doigts sales

Si vous possédez des unités de sauvegardes secondaires (lecteur Zip, second disque dur, etc.), un réglage préalable du dossier Disks présent sur le bureau permet de monter

automatiquement tous les volumes reliés à votre machine. Pour y parvenir, il vous faut ouvrir le dossier Disks, choisir l'option Mount settings du menu File et sélectionner l'une des options qui vous convient. En l'occurrence, il s'agira du montage de tous les disques après chaque boot ainsi que le montage en mode automatique lors du fonctionnement de BeOs. Désormais, le dossier Disks affichera tout ce qu'il a pu détecter comme volumes (même ceux du type Apple ou Iso 9660 pour les CD-Rom). Pour plonger un peu plus dans le vif du sujet, il faudra ouvrir le dossier Preferences. A l'intérieur se trouvent les options de modifications du son, de la résolution de l'écran, de la sélection de l'imprimante, de la configuration du clavier, de la souris, des barres de défilement, de l'accès au courrier électronique et de l'accès Internet en général. Ce dernier est configuré par la préférence Network. C'est un modèle de simplicité. Vous choisissez en premier lieu le type d'interface physique pour votre connexion (modeem via Ppp ou carte Ethernet). Si vous possédez quatre comptes

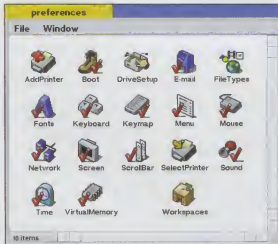


Net man's land.

avec le système, ouvrir une session Ftp depuis le terminal ou mieux encore depuis le produit Kftp dont nous avons déjà parlé dans un numéro précédent. Notez que si vous décidez de passer par l'un ou l'autre de vos fournisseurs d'accès, le redémarrage du serveur de réseau (pas de la machine !) est indispensable. La configuration de votre boîte aux lettres électroniques est toute aussi aisée. Ouvrez la préférence "E-mail" et renseignez les options d'accès à votre compte. L'inconvénient est que ce service ne gère pas l'utilisation de comptes multiples. On préférera dans ce cas l'usage du logiciel Adam, de la société Adamation, ou bien le produit Mail-it de BeatWare.

Enjoliver la carrosserie

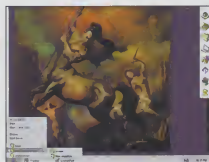
Modifier la résolution de l'écran est très simple. L'icône Screen est là pour ça. Vous ajusterez ainsi la taille, le nombre de couleurs, la fréquence d'affichage. Et devinez quoi ? Sans redémarrer... Les paramètres d'affichage sont liés à l'écran en cours. Il est donc possible d'avoir autant de mode d'affichage que d'écrans virtuels. Les écrans virtuels sont activés en lançant l'icône Workspaces, toujours dans le dossier Preferences. Nous passerons sur l'installation de l'imprimante. Signalons juste que sont reconnues les imprimantes compatibles Hp pd3 laserjet et Apple laserwriter (mais accessible uniquement par réseau AppleTalk). Voilà, c'est à peu près tout ce que vous pouvez espérer, dans la version actuelle du système, pour une configuration complète via les outils standards. Ceux qui détestent la couleur jaune des barres de titre devront patienter pour en changer.



Les préférences... essentielles !



Visuellement, toujours très agréable.



Un joli fond.

Pour beaucoup, l'impossibilité de mettre une image de fond sur le bureau relève d'un grave manquement aux us et coutumes d'un Os digne de ce nom. BeOs est, pour l'instant, affublé de cette tare mais une astuce va nous permettre de la surmonter. Voyons, quel outil de base permet l'affichage d'images au format Gif ? Réponse : le navigateur NetPositive. Quelle méthode utiliser ? Réponse : la technologie des répliquants. La manipulation consiste à double cliquer sur l'image choisie et automatiquement le navigateur l'ouvrira. Il ne reste qu'à répliquer NetPositive sur le bureau en le tirant pas la petite menotte sur le coin en bas à gauche (vous devez auparavant demander l'affichage des répliquants depuis le menu Show replicants de la DeskBar). Le tout est maintenant intégré. Votre image de fond s'affichera en permanence. Le navigateur étant peu gourmand en ressources, cette solution est acceptable... en attendant mieux. Pour supprimer un répliquant, appuyez sur les touches Ctrl-pomme en cliquant sur la petite menotte.

Trucs et astuces

Parlons un peu des Queries. Kezako ? Ce sont des objets résultant de l'utilisation du Find présent dans chaque menu File et depuis la DeskBar. C'est bien plus qu'une simple fonction de recherche de fichiers. Find permet une recherche poussée en fonction du type de fichier. Démonstration par l'exemple. Pour notre grand malheur, les lecteurs de courriers électroniques actuellement disponibles ne contiennent pas de fonctions de filtrage (sauf Mail-it qui semble faire exception mais nous ne l'avons pas encore

testé). No problemo, voici la solution : phase 1, ouvrez une nouvelle requête en cliquant sur Find dans le menu de la DeskBar. Phase 2, choisissez le type de fichier correspondant à votre recherche ; ici nous prenons le

type E-mail. Sélectionnez ensuite le genre de critère lié à votre recherche. Puisque notre ambition est de nous construire un filtre pour les messages du courrier électronique, le critère à choisir est l'attribut d'un e-mail (lu, non lu, expéditeur, sujet, etc.). Phase 3, en choisissant Attribut, vous pouvez renseigner vos critères de filtrage et déclencher la recherche. Le résultat s'affichera à l'écran et la requête elle-même (et non pas le résultat) sera stockée sur le disque dur dans le répertoire home/queries. Modifiez son nom pour qu'elle soit aisément identifiable et double cliquez dessus pour la relancer autant de fois que vous en aurez l'utilité. Ce petit exemple démontre la richesse des Queries et plus généralement le haut degré d'intégration des éléments constituant BeOs.

Les finitions

Vous aimez que votre système lance automatiquement vos applications préférées dès le démarrage ? Editez alors le fichier UserBootScript situé dans le répertoire boot/home/config/boot. Ajoutez-y, par exemple, la ligne suivante :
boot/beos/apps/Clock &

Celle-ci lancera automatiquement l'horloge (Clock dans le répertoire boot/beos/apps) à chaque démarrage. Pour enrichir notre bel écran de nouvelles polices de caractères, il suffit de récupérer des polices TrueType au format Pk et de les copier dans le répertoire boot/home/config/fonts/ttfonts. Souriez, voici la dernière astuce. Certains n'aiment

pas encombrer leur bureau. Heureusement, avoir un bureau vide tout en voulant accéder rapidement à ses dossiers et programmes est tout à fait possible sur BeOs. Premièrement vous pouvez ajouter n'importe quel dossier dans le menu de DeskBar en le plaçant dans le répertoire boot/home/config/be. Ensuite, l'excellent logiciel LaunchPad de Hiromasa Kato : (<http://www.eng.iastate.edu/~hiro/BeOs.htm>) pourra afficher un dock flottant (vertical



Quelques paramètres...



... et plein d'autres encore !

ou horizontal) sur le bureau. Glissez dessus applications et dossiers. Et tel le professeur Shandra retrouvant Hal9000 neuf ans après, vous pourrez afficher une mine de satisfaction devant le travail accompli et le résultat final.

Nous avons tout envie de travailler avec un système sympathique, obéissant et beau. Avec BeOS, en laissant de côté la partie système pure, les rapports charnels ne sont pas réellement encore possibles. Nous avons pu cependant agrémenter un tant soit peu l'environnement. Laissons-le mûrir encore quelques mois.

Christophe Morvant wahpast@argyro.net

Wallpaper, un gestionnaire de fond d'écran.



Duncan wilcox nous offre un gestionnaire de fond d'écran remplaçant irrémédiablement notre manipulation de NetPositive. Wallpaper (V1.0) se présente simplement sous la forme d'un tableau de bord. Il vous permet de mettre en fond d'écran des images à des formats divers (jpg, gif, etc.) et à des positions différentes (centrées, à la taille de l'écran etc.). Cet utilitaire est gratuit et disponible sur le site :

<http://www.mclink.it/personal/MC2199/>

Comment marche Emacs ?

Après *Sed* et *Vi*, le troisième volet de la trilogie des éditeurs de texte se nomme *Emacs*. Il fait tout ce que fait n'importe quel autre éditeur, et encore beaucoup, beaucoup plus.

Emacs a la réputation d'être aussi puissant que compliqué à utiliser, la plupart de ses commandes au clavier paraissent obscures et difficiles à mémoriser. On pourrait se dire qu'il suffit de se restreindre aux commandes des menus (ouf ! il y en a !), mais ce n'est que partiellement vrai. Par exemple, un administrateur est souvent obligé d'intervenir à distance sur une machine avec un simple émulateur de terminal, sans X-window. La connaissance des raccourcis clavier est alors nécessaire. Par ailleurs, ceux-ci constituent un standard de fait dans le monde Unix et on les retrouve dans de nombreux autres logiciels.

Notations

Les commandes d'*Emacs* utilisent deux touches spéciales : la touche Contrôle (notée C) et la touche Meta, notée M. Cette dernière correspond sur nos claviers à la touche Esc. Il faut savoir que Ctrl s'utilise toujours en même temps qu'une autre

touche et Meta toujours avant une autre touche. Ainsi, C-g signifie "appuyer en même temps sur Ctrl et g", tandis que M-q veut dire "appuyer sur Esc, puis sur q". Les commandes sont souvent chaînées : "C-h t" signifie "appuyer sur Ctrl et h en même temps, puis sur t". Il faut garder cela à l'esprit car c'est sous cette forme que les commandes apparaissent, par exemple, dans les menus. Apprenons tout de suite une première commande : C-g. C'est l'échappatoire, à utiliser pour annuler une opération ou lorsque l'on ne sait plus quoi faire.

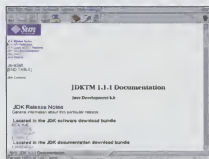
L'édition

Partant du principe qu'*Emacs* est avant tout destiné aux pros et que chacun sait utiliser un éditeur, nous nous intéresserons principalement aux fonctions évoluées. L'édition proprement dite sous *Emacs* marche comme sous n'importe quel éditeur de base : on se déplace et on tape ou on efface du texte normalement, sans modes ni commandes spéciales à la *Vi*. M-

g (comme Goto) permet de se rendre directement à une ligne quelconque, tandis que C-x w (comme Which line ?) donne le numéro de la ligne où se trouve le curseur. Les commandes de couper/copier/coller sont extrêmement sophistiquées sous *Emacs* mais, dans la pratique, on utilise le plus souvent C-k (pour copier dans le presse-papiers tout le texte qui se trouve entre le curseur et la fin de la ligne) et C-y (pour coller le contenu du presse-papiers).

Recherche et remplacement

Les commandes C-s (comme Search) et C-r (comme Reverse) lancent respectivement une recherche vers

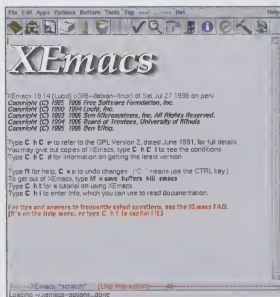


Buffer froid.

l'avant et vers l'arrière à partir du curseur. La première fois, *Emacs* demande d'entrer la chaîne cherchée, puis chaque nouvel appui sur C-s ou C-r cherche l'occurrence suivante. Pour faire une nouvelle recherche, on doit "sortir" par C-g. Comme on s'en doute, *Emacs* peut faire également des recherches d'expressions régulières. On lance une telle recherche par C-M-s (appuyer sur Ctrl, Escape et s en même temps) ou C-M-r. Il existe de la même manière deux fonctions de remplacement : le remplacement simple (M-%) et le remplacement d'expressions régulières, qui n'est affecté par défaut à aucune combinaison de touches. Pour l'invoquer, il faudra soit passer par les menus déroulants, soit appeler la fonction par son nom (taper M-x replace-regexp).

Les buffers et les fichiers

Emacs peut travailler en même temps sur plusieurs fichiers, appelés buffers. Au lancement, le buffer "scratch" est créé par défaut ; il s'agit d'un document vierge. Pour ouvrir un nouveau buffer, on utilise la commande C-x C-f (comme File) qui charge un nouveau fichier (ou qui crée un fichier s'il n'existe pas). On peut alors basculer entre les différents buffers à l'aide de C-x b (comme Buffer). Pour sauvegarder un buffer, on fait C-x C-s (comme Save), ou C-x C-w si on veut lui donner un nouveau nom. Ce ne sont que les commandes les plus basiques, car la gestion des buffers dans *Emacs* pourrait faire à elle seule l'objet d'un dossier de dix pages ! En revanche, il faut savoir que le presse-papiers est commun à tous les buffers ; ainsi, un texte coupé dans un buffer peut être collé dans



Emacs, le chef-d'œuvre des éditeurs.

Bibliographie

Emacs tutorial, accessible depuis Emacs par C-h t : un petit voyage initiatique à travers Emacs. Www.xemacs.org : toutes les informations techniques dont on peut avoir besoin !

Learning gnu emacs (O'Reilly) : l'un des meilleurs ouvrages sur Emacs, pour le néophyte aussi bien que pour le power user. Introduction à Gnu emacs (O'Reilly) : le même, traduit en français. Writing gnu emacs extensions (O'Reilly) : un guide rapide et condensé de la programmation en Emacs lisp. (Nb : ces trois ouvrages sont également valables pour Xemacs).

un autre (logique).

Les modes

A chaque buffer est associé un mode d'édition. Dans le mode Fundamental (celui par défaut), Emacs se comporte comme tout éditeur de texte ordinaire. Les autres modes sont dérivés de Fundamental et l'enrichissent par de nouvelles possibilités de présentation et d'édition. Il existe en particulier des modes pour tous les langages de programmation courants (Java-mode, C++-mode, Html-mode, etc.) qui facilitent la vie aux programmeurs en proposant des menus contextuels adaptés au langage et différentes polices et couleurs pour mettre en valeur les listings. Lorsque l'on charge un fichier, Emacs passe automatiquement dans le mode approprié pour l'éditer, mais il est aussi possible de changer de mode en cours d'édition, en tapant M-x suivi du nom du mode (par exemple M-x c-mode). Un mode très intéressant est le lisp-interaction-mode, lequel fournit un accès direct à la machine Lisp qui est au cœur d'Emacs (désolé, mais pour tout renseignement concernant Visual basic, adressez-vous à notre spécialiste Guillaume Girard).

Accès au Shell

La commande M-I permet d'exécuter une commande Shell depuis Emacs. Le résultat est alors récupéré dans un nouveau buffer. Essayez par exemple M-I ls : un buffer est créé, contenant la liste des fichiers du répertoire courant. C'est pratique, mais il y a mieux : le mode terminal-emulator permet de faire tourner n'importe quel programme (y compris le shell lui-même) au sein d'un buffer Emacs. Enfin, le mode telnet ouvre dans un buffer une connexion Telnet à une machine locale ou distante. Tout ceci pour dire qu'une fois Emacs lancé, on n'a plus jamais besoin d'en sortir. Voici tout de même la commande pour quitter Emacs, (on ne sait jamais) : C-x C-c.

En pratique...

Toutes les distributions de Linux propo-



Dream prof

• Gnu Emacs et Xemacs

Gnu emacs est le "vrai" Emacs, écrit par Richard Stallman. Xemacs est le descendant de Lucid emacs, lui-même dérivé d'une ancienne version de Gnu emacs. Ils sont en concurrence et chacun a ses adeptes et ses détracteurs.

Le langage Lisp reposant sur la théorie du lambda-calcul, est le langage le plus simple et le plus puissant qui soit. On l'utilise pour l'intelligence artificielle, le développement de compilateurs, les bases de données, etc. C'est en fait une famille de langages, dont les plus connus sont Common Lisp, le Lisp de l'Inria et Scheme. Que veut dire Emacs?

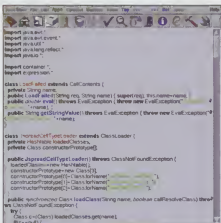
Historiquement, Emacs signifie "Editor macrocommands", mais il existe aussi une superbe définition rétroactive : "Emacs makes any computer slow". D'autres mauvaises langues y voient l'abréviation de "Escape-meta-alt-ctrl-shift"

sent Gnu emacs et/ou Xemacs (celui-ci privilégie l'interface utilisateur : barres d'icônes, multimédia, Internet à gogo, menus popup, drag'n'drop...). Les Unixiens avancés préfèrent généralement Gnu emacs, dont l'interface très austère risque d'effrayer les novices. A noter que ce que nous avons vu ici est valable pour les deux versions.

Ce n'est que le début

Vous pouvez maintenant vous servir d'Emacs sans crainte et on vous promet qu'après vous y être habitué, vous ne voudrez plus entendre parler d'un autre éditeur. Cet article avait pour but d'initier les débutants à l'utilisation d'Emacs, mais ce ne sera sûrement pas la dernière fois qu'on en parle dans Dream.

Jakub Zimmerman



Les commandes en gras.

CD JEUX MATERIEL

Software PARADISE

Matériel

Amiga 1300 TI.....	3399 F
Amiga 1300 ti +.....	3999 F
(Inklus un scandoubler interne)	
Amiga 1400 TI.....	4949 F
Amiga 1500 TI.....	6399 F
Tower Infinity Zero II.....	2290 F
Clavier Win95 adaptateur.....	139 F
Ble Zorro II Micronik.....	1490 F
Bus Zorro II Micronik.....	3189 F
Extension 5.25.....	950 F
Extension 3.5 interne.....	90 F
Adaptateur 2 disks internes.....	229 F
Adaptateur Perma.....	245 F
Alimentation interne 230W.....	440 F
Lecteur disks HD.....	590 F
Tower A4000 + ZII.....	2790 F
(7 ZII, 5 PCISA, 2 slot video)	
Moniteur 15" Smile.....	1890 F
Moniteur 17" Smile.....	3590 F
Scandoubler A1200T/A4000.599 F	
Rack extensible IDE.....	109 F
Disque dur IDE 3.5, 21 go, 1360 F	
Lecteur cd-rom ATAPI x 24.....	650 F
16 mo simms 32 bits 60ns.....	270 F
32 mo simms 32 bits 60ns.....	590 F
Souris et tapis Frog design.....	145 F
Digitaliser Megalocloud.....	350 F
Modem numeris externe.....	1790 F
Modem numeris ext.....	2690 F

Jeux

Brain damage pinball.....	215 F
Flying night.....	199 F
Flying high dataa disks.....	85 F
Jet pilot.....	229 F
Master axe.....	159 F
Myat.....	375 F
Nemac IV.....	175 F
OnEscape.....	275 F
Shadow of the 3rd moon.....	207 F
Strangers.....	229 F
Street racer.....	159 F
Trapped 2 cd.....	199 F
Ultimate Gloom cd.....	159 F
Wendetta 2195 cd.....	179 F

Cd-rom

17 bit level 8.....	115 F
Age experience vol3.....	135 F
Aminet 20, 21 ou 22.....	85 F
Aminet set 5.....	219 F
Amimes babes SE.....	175 F
Assembly cd, 3rd phase.....	70 F
Dpmlnt 5 cd.....	219 F
Giga graphic set.....	149 F
Golden demos.....	95 F
Magic enhancer.....	99 F
Magic publisher.....	179 F
Modis anthology.....	206 F
Rbs erotic collection.....	89 F
Scala plug-in.....	249 F
Texture cd vol1.....	145 F
Turbocad 5.01.....	590 F
Ultimate blitz basic.....	219 F
Nombreux périphériques, jeux et cd-rom dispos.....	Notre contact
Frais de port logiciels 35 F	
Frais de port matériel 80 F	
Frais de port pour, écran 100F	

Software Paradise

C-A du BAB

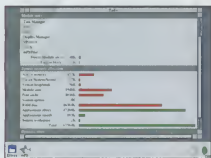
139 Rte de Lamouly

64600 ANGLET

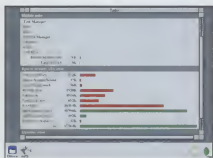
TEL 05-59-57-20-88

Comment faire fonctionner les vieux logiciels sous RiscOs ?

La compatibilité entre les diverses machines de la gamme Acorn est très bonne. Ainsi, il n'est pas rare de faire fonctionner des logiciels vieux d'une dizaine d'années sur un RiscPc avec StrongArm.



Allocation de mémoire pour les System sprites.



Le gestionnaire des tâches.

Malgré tout, il arrive que certains produits refusent quand même de fonctionner. Cela peut avoir trois causes. Il peut s'agir d'un problème avec le code, le système ou le matériel. Souvent le problème n'est pas soluble... de prime abord ! La première chose est de s'assurer que le logiciel n'est pas juste incompatible avec un module chargé en mémoire. Pour cela, il suffit de démarrer la machine en pressant la touche Shift, ce qui empêche le Boot de s'exécuter. On se retrouve ainsi avec une configuration propre. Dans le cas plus particulier d'une démo, il se peut que celle-ci utilise un mode d'affichage particulier. Pas de problème : il suffit donc de déposer le fichier de définition des modes graphiques sur l'icône en forme de moniteur, histoire d'intégrer ses modes au système. Si ces précautions ne suffisent pas, tout n'est pas encore perdu...

Le code

Le microprocesseur *Arm* a subi de nombreuses modifications au fur et à mesure de ses différentes générations. L'*Arm 2* n'avait pas de cache, l'*Arm 6* a introduit un Pipeline, le *StrongArm* dispose d'un cache dissocié en plus de nouvelles instructions... Ainsi, il arrive que du code programmé pour un processeur particulier refuse de

fonctionner sur un autre. Notamment au cours de la séquence de démarrage d'un logiciel, dans laquelle il est habituel de trouver une série de tests concernant le hardware. Ce genre de test est sous la forme d'un RMEnsure UtilityModule <No de version>. Il suffit simplement de supprimer cette ligne pour enlever le test qui pose problème.

Le *StrongArm*, avec ses instructions pas toujours standards, est celui qui pose le plus de problèmes. Heureusement, un logiciel comme *StronGuard*, distribué par le Clan, pourra être fort utile. De même, le cache dissocié engendre un certain nombre d'incompatibilités. La commande "Cache off" ou, une fois encore, l'utilisation de *StrongCache* résoudreont immédiatement ce problème.

Souvent, une démo provoque un plantage à cause de l'un des modules qu'elle utilise, tel *Memalloc*, *Pm*, *Abclib* ou encore *Fpemulator*. Le bon réflexe est donc de rem-

placer tous ces modules par des versions plus récentes.

Le système

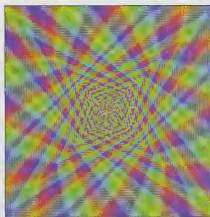
Avec les anciennes versions de RiscOs, l'allocation de la mémoire était un exercice assez difficile, d'autant plus que les premières machines ne disposaient souvent que de 1 ou 2 Mo de mémoire. Pour compenser, le module *Memalloc* avait alors pour tâche de réserver des blocs de mémoire. Ce module est maintenant bien trop vieux pour rester compatible avec les systèmes récents. Il faut donc soit le remplacer par une version plus récente, soit substituer à ses commandes des *ChangeDynamicArea* <Type> <Taille>. Le plus simple est de noter ce que *Memalloc* réserve comme mémoire, puis de désactiver les lignes correspondantes (avec le caractère *) et enfin d'allouer soi-même la mémoire en utilisant le gestionnaire de tâches.

Les vieux logiciels utilisaient couramment les *System sprites*, une méthode d'affichage désormais désuète. La solution pour qu'ils continuent à fonctionner est de réserver de la mémoire dans la catégorie "System sprites".

Par ailleurs, il se peut que le logiciel affiche un message signifiant que la mémoire est insuffisante. Beaucoup de programmes semblent avoir besoin de plus de mémoire



Démo S part.



Démo Fizz.

pour fonctionner avec les systèmes récents. Il suffit de remplacer la commande Wimpshot -min <taille> -max <taille> par une autre faisant apparaître des valeurs plus élevées.

Les modes d'écran sont aussi un écueil. Certains logiciels demandent de fixer le mode à la main, ce qu'on peut faire avec la commande Mode dans le menu du Display manager. Les modes utilisent l'ancienne numérotation ; on ne trouve donc pas de X <taille>, Y <taille> et C <nombre>, mais plutôt un numéro unique qui correspond au mode (15, 32...). En général, le logiciel est assez courtois pour indiquer quel numéro il faut utiliser.

Sur Archimèdes, les modes étaient définis à travers des modules qu'il ne faut plus utiliser. Cependant, si le mode est spécifique, il faudra s'assurer que celui-ci apparaît bien dans la liste des définitions de modes.

Certains logiciels proposent aussi de quitter le bureau. Ce n'est qu'un demi problème, dans le sens où cela ne fonctionne plus guère, le logiciel rendant souvent la main au Wimp.

Une application peut ne pas trouver ses ressources. Elle affiche alors un message



Démo Astro.

laconique, du genre File <xxx> not found. Dans la mesure où le dossier de l'application a bien été défini, soit par une variable d'environnement, soit par un Dir <ObeySDir> (qui fixe le dossier par défaut comme étant celui de l'application), il faudra essayer de mettre l'application sur la racine du disque dur. Eh oui, à l'époque où les gens utilisaient surtout des disquettes, il n'était pas rare que les applications ne soient conçues que pour fonctionner à partir de la racine.

Enfin, certains logiciels doivent être évités, tels ceux qui modifient votre Boot et redémarreront la machine. C'est souvent périlleux, alors autant avoir une sauvegarde de son Boot et du contenu de la Cmos. En cas de problème, l'appui sur la touche "Delete" à l'allumage de la machine permettra de revenir à la configuration usine.

Le matériel

Le matériel aussi peut être la source de divers plantages. Il n'y a souvent rien à faire, si ce n'est vérifier que tout est bien configuré. Notamment en ce qui concerne le son, dont on peut voir le status avec la commande *Status. Si le son n'est pas en 8 bits, il faudra entrer la commande *Configure SoundSystem 8bit et redémarrer la machine. Le récent Vidc20 (qui gère le son et la vidéo) est beaucoup plus performant que l'ancestral Vidc1a. Mais ce gain de performances se paye malheureusement par quelques incompatibilités malheureusement insolubles.

Dernier point, la vitesse. Les vieux vont souvent trop vite. Pour remédier à cela, l'utilitaire VSyncx2 permet de ralentir la machine. Il est également possible de déconnecter le cache avec la commande *Cache off.

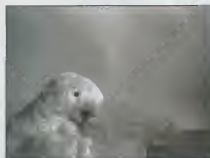
Quitter un logiciel

Les logiciels qui fonctionnent en mode monotâche font souvent des difficultés

lorsqu'il s'agit de rendre la main. Le plus simple est d'essayer les raccourcis classiques : Q, Ctrl+Esc, F12 ou Alt+Break. Alt+Break est une manière un peu violente de quitter une application mais tout de même très efficace. De plus, un Alt+Break suivi de quelques pressions sur la touche Enter permet de quitter un logiciel particulièrement récalcitrant. Il se peut que cette méthode ne rende pas un système



Démo CokeCan.



Démo BigFight.

très propre.

Le cas d'un son qui reste bloqué sur une note, même après avoir quitté un logiciel, est particulièrement agaçant.

Heureusement, l'utilitaire ResetSound+ arrêtera tout bruit disgracieux, mais le son ne fonctionnera probablement plus avant le prochain démarrage. Pire, il arrive que la musique toute entière continue d'être jouée. Pour arranger cela, la commande *Modules permettra de voir la liste des modules dans l'ordre de chargement. On pourra dès lors reconnaître la présence de modules aux formats TrackerModule, DSymphonyPlayer ou CoconizerPlayer. Pourvue de cette information, la commande *RMkill <Nom du module> arrêtera dans l'instant la musique.

Une démo se finit parfois par un prompt du genre ">". Cela signifie que vous êtes dans le Basic ! La commande QUIT (en majuscules) permettra de le quitter.

Un bon suivi du monde Acorn

Pour être rassurant, il faut préciser que la généralité veut que la plupart des logiciels fonctionnent sur les machines récentes. Dans le cas d'un logiciel qui, malgré tout, ne voudrait absolument pas se lancer, rien ne vous empêche de contacter directement l'auteur, lequel se montre souvent très ouvert. C'est l'une des particularités du monde Acorn : les logiciels y sont particulièrement bien suivis et l'update, même d'un très vieux jeu ou d'une démo, est quelque chose de très courant.

David Feugey

Comment exécuter des applications Dos sous Linux ?

Linux est depuis longtemps la plate-forme idéale au développement d'émulateurs : Uae, Snes9x, StonX et autres y ont fait leurs premières armes. Parmi ceux-là, DosEmu se détache du lot : il permet d'exécuter des applications Dos sous Linux.

Le projet Dosemu a débuté dès les premières versions de Linux. Constatant que ce dernier manquait cruellement d'applications, un groupe de fanatiques - dont Linus Torvalds - diffuse dès 1994 la version 0.4 d'un émulateur Dos sur lequel fonctionnent bon nombre d'applications Ms/Dos standard. Contrairement à son confrère Wine (l'émulateur Windows), Dosemu a très rapidement progressé durant ces trois dernières années : il permet désormais de faire tourner *Windows 3.1* aussi bien en mode console que sous X. A noter que l'évolution du développement s'est quelque peu ralentie ces derniers mois. Mais c'est normal : l'actuelle version 0.67.xx est déjà pleinement fonctionnelle.

Comment ça marche ?

Le lancement de Dosemu s'opère comme un reboot de la machine : après avoir tapé la commande `Dos`, on retrouve l'écran de démarrage de l'ordinateur (mais Linux tourne toujours derrière) qui débouche quelques instants plus tard sur un grandiose "Démarrage de MS-Dos...". Tout se passe comme sur le vrai, tout y est, du fabuleux `autoexec.bat` jusqu'aux indispen-

sables `Format`, `Fdisk` et `Edit`. La mise en place d'un Ms/Dos opérationnel n'est donc pas plus compliquée que sur une partition Dos native. Restent à donner les chemins, créer quelques fichiers .Bat et installer ses logiciels favoris. Attention cependant, le filesystem Linux est visible et éventuellement modifiable depuis Dosemu. Attention, donc, à ne pas lancer Dosemu en tant que root ! On ne sait jamais : la vilaine gestion des fichiers sous Dos aurait tôt fait de mettre la pagaille dans les noms longs de Linux...

Après quelques manipulations ad'hoc, nous pouvons admirer un 3D Studio ne souffrant que d'un très léger ralentissement d'affichage (le calcul des rendus prend une ou deux secondes de plus) et même défier d'autres joueurs à un *Duke nukem 3D* en réseau ! La seule différence avec un Pc directement sous Ms/Dos est que le Dos est juste une tâche parmi tant d'autres sous Linux : un simple Alt-F1 (ou F2, etc.) et hop ! On switch automatiquement sur une autre console. Bien évidemment, la quasi totalité des applications exécutables depuis Dosemu en mode console l'est aussi à partir de Xdos, la version fenêtre pour X-window de cet émulateur.

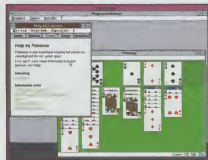
A noter que Dosemu ne fonctionne évidemment que sous Linux x86. En effet, le logiciel n'émule que le système d'exploitation de Microsoft et pas le hardware d'un Pc : aucune chance, donc, d'émuler de la sorte un Pc sous Linux m68k.

Installation de Dosemu

Dosemu, comme la plupart des outils Linux, est disponible sous trois formats : rpm, deb et tgz. Il va sans dire que les versions rpm et deb sont



La page officielle de Dosemu.



Coup de grâce, Windows sous X...

autrement plus simples à mettre en place que le package source tgz. Nous prendrons comme exemple l'installation du package rpm, ce dernier étant le plus récent. Comme d'habitude, un simple `rpm -ivh dosemu-0.67.xx-x.i386.rpm` suffit à la mise en place du logiciel. Vient ensuite une phase plus critique : la configuration de Dosemu. Si les versions 0.66.xx étaient relativement simples à mettre en place, le facteur sécurité a jeté un sérieux désordre dans le fichier `/etc/dosemu.conf`, fichier principal de configuration. Aussi, il est préférable de sauvegarder précieusement le fichier original et d'en recréer un flamant neuf en fonction des conseils qui vont suivre. Il est important de préciser que cette configuration ne bénéficie d'aucune sûreté, si ce n'est l'interdiction totale pour un utilisateur lambda de lancer Dosemu. La première étape consiste donc à éditer le fichier `/etc/dosemu.users` pour y rajouter l'utilisateur courant de la machine. Cela se précise comme suit :

```
dieu c_all # l'utilisateur dieu a
accès à la totalité de C:
Aucun autre utilisateur, à part
root, n'aura ainsi le droit d'utiliser Dosemu. Vient ensuite l'édition du fichier /etc/dosemu.conf :
```



3d Studio, sous Dosemu et sous X !


```
## Par convention on mettra un
double dièse pour les commentaires
dosdebug { off } ## pour les développeurs
dosbanner on      ## Bannière de démarrage
timint on         ## interruption
horloge
terminal { charset latin update-
freq 4 color on }
## Type de terminal, avec taux
rafraichissement ( ici 5 images /
secondes )
X { updatefreq 8 title "DOS in a
BOX" icon_name "xdos" }
## Propriétés pour Dosemu en mode
fenêtré
mathco on        ## Coprocesseur
arithmétique : on / off
cpu 80586         ## Type de proces-
sateur 80[345]86
xms 16000         ## Mémoire XMS
ems 2048         ## Mémoire EMS
dosmem 2048      ## Mémoire
conventionnelle
keyboard { layout fr-latini key-
bint on rawkeyboard off }
serial { com 1 device /dev/cua0 }
serial { mouse com 2 device
/dev/cua1 }
ttylocks { directory /var/lock
namestrib LCK.. }
video { vga console graphics
chipset s3 memsize 4096 }
sound_emu { sb_base 0x220 sb_irq 5
sb_dma 1 sb_dsp /dev/audio sb_mixer
/dev/mixer mpu_base 0x330 }
dpmi 16000 ## Gestion de la mémoi-
re protégée
speaker native ## Haut parleur
ipxsupport off ## Support du pro-
tocolle IPX, "on" ou "off"
printer { options "ls" command
"lpx" timeout 20 } ## Commande
d'impression
bootA
disk { image "/var/lib/dosemu/hdi-
```

```
mage" }
floppy { device
/dev/fd0 threshold }
## Déclaration du lec-
teur de disquettes
irpasing off ##
Inhibition du contrôle
d'IRQ
```

On remarque à la ligne "dosmem" que Dosemu peut allouer bien plus que les 640 K mythiques de mémoire conventionnelle. Cela peut prêter à sourire quand on connaît les déboires de la communauté Pc-iste à grappiller des octets pour faire enfin fonctionner leur jeu favori ! A la ligne "keyboard", on définit l'interruption et l'optimisation du clavier pour les applications Dos ; mieux vaut laisser cette dernière option à "off". Petit rappel concernant les lignes "serial" : Com1 (sous Dos) équivalait à /dev/cua0 et Com2 à /dev/cua1. La ligne "ttclock" définit un fichier de blocage dans le cas d'un événement plantage. La ligne "video" déclare la carte graphique utilisée, avec son chipset et sa mémoire. La ligne "sound_emu" initialise la carte sonore. Attention, cette partie de Dosemu, aux dires des auteurs, est le parent pauvre du logiciel. L'émulation, quand elle se fait, n'est pas d'une grande qualité et ralentit quelque peu les accès d'une manière générale. Il sera donc préférable, dans nos premiers tests, d'utiliser la ligne : "sound_emu off" qui inhibe l'émulation sonore, d'ailleurs uniquement de type SoundBlaster pour le moment. La ligne "bootA" active le boot sur un lecteur de disquettes ; lorsque Dosemu sera installé et opérationnel, on pourra la changer en "BootC", ce qui équivalait à la séquence "C, A" dans les paramètres du Bios. Enfin, la première ligne "disk" est très importante ; elle définit un disque virtuel matérialisé par un fichier (hdimage) qui correspond au



Comme si on y était.



Le célèbre config.sys.

visible et accessible depuis Dosemu. Il est donc tout à fait possible de créer un répertoire/dosemu dans lequel on pourra construire une arborescence Dos standard.

Installation du Dos

Reste maintenant la phase la moins critique de l'installation. Il est impératif de posséder une disquette comportant le système Dos (quel qu'il soit) pour pouvoir mettre en place l'émulateur. Il suffit alors d'insérer une disquette Dos amovible dans le lecteur puis de lancer Dosemu par la commande :

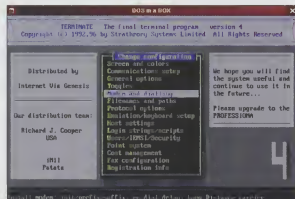
```
dos -a
```

Ce qui aura pour effet de démarrer Dosemu sur la disquette d'amorçage. Une fois sous Dosemu, la première chose à taper est :

```
fdisk /mbr
```

Pas de panique, la conséquence de cette commande n'est que de rendre le disque virtuel C : "bootable". Ne perdons pas de vue que Linux tourne toujours en tâche de fond ; un simple Alt-F2 nous en convaincra. Reste ensuite à mettre en place le Dos de la manière habituelle : Autoexec.bat, Config.sys, binaires, utilitaires de base etc... les jeux ! A ce sujet, plusieurs jeux ne fonctionnent pas et ne fonctionneront jamais ; c'est une conséquence du mode protégé dont notre Linux ne saurait se défaire. Les dernières versions ainsi que toutes les informations sont à l'adresse "http://www.suse.com/~dosemu/", le site officiel de Dosemu.

Emile Heitor eheitor@cie.fr



Dosemu lance sans problèmes les applications Dos.



Comment exécuter des applications Tos sous Linux 68k ?

A l'instar de Linux x86, Linux 68k possède également un émulateur lui permettant d'exécuter les applications originellement prévues pour la machine. En l'occurrence, les applications Tos pour Atari.

La question la plus fréquente des nouveaux utilisateurs de Linux sur Atari est : "Linux c'est bien, mais est-ce que je peux faire tourner mes anciens programmes Atari ?". Voici la réponse à cette angoissante question.

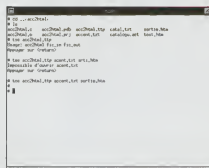
Le système

Le système de l'Atari s'appuie sur trois couches : le Tos (lui-même découpé en Bios, Xbios et GemDos), et les parties graphiques Aes et Vdi. Pour l'émulation sous Linux, c'est exactement la même chose : on se retrouve avec trois modules différents pour chaque couche du système. Le projet global d'émulation est Osis et les sous-couches s'appellent oTosis, oVdis et oAesis. L'émulateur étant toujours en phase de développement, il n'existe pas de version binaire de celui-ci, mais seulement des versions sources qu'il faudra recompilier systématiquement. Pour faire fonctionner l'émulateur, il faudra donc récupérer les trois archives des trois modules (présents sur le CD de ce mois-ci bien sûr).

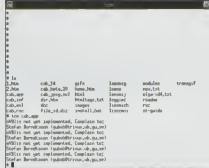
oTosis

oTosis est le cœur de l'émulateur. Il est chargé de rediriger tous les appels initialement destinés au Tos vers de nouvelles fonctions Linux qui vont réaliser les mêmes opérations. Partie de l'émulateur la plus aboutie, oTosis émule entièrement les trois couches basses du système ; toutes les fonctions Bios, Xbios et GemDos sont implantées.

Comme nous sommes sous un système multitâche, les développeurs ont ajouté le support des nouvelles fonctions Mint, permettant de gérer les processus et autres signaux. Tous les programmes qui n'appellent que ces fonctions tournent très bien sous Linux. On les reconnaît aisément grâce à leur extension .tlo ou .tos (tous les programmes non graphiques). Pour compiler le module, il faut commencer par décompresser le fichier source et aller dans le répertoire fraîchement créé. Reste ensuite à modifier le fichier options.def pour prendre en compte le chemin d'accès à



Un petit programme compilé avec Pure C.



Snif... La Vdi n'est pas encore implantée.

vos partitions Gem (par exemple : str DriveC/disk/c/). Vous pouvez alors lancer la compilation par un simple "make".

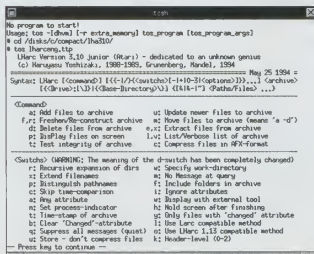
oAesis

Ce module est la partie qui remplacera le bureau Gem ainsi que la gestion des événements du système. Malheureusement, oAesis n'est pour le moment pas disponible sous Linux. La version actuelle repose sur Mint, mais son adaptation ne devrait pas être trop compliquée.

Ça marche ?

Comme on peut s'en apercevoir, l'émulation Tos sous Linux n'est pas encore finie... Honnêtement, ne comptez pas faire tourner vos logiciels graphiques sans redémarrer sous Tos. Une petite anecdote pour finir : cette émulation manque totalement de stabilité sur Amiga (aussi sous Linux m68k), mais c'est la seule façon d'avoir un Atari sur l'ex-machin de Commodore !

David Curé - david.cure@linux-m68k.org



Lharc version Tos en action.

vos partitions Gem (par exemple : str DriveC/disk/c/). Vous pouvez alors lancer la compilation par un simple "make".

oVdis

Cette partie de l'émulateur s'occupe de tous les tracés de base à l'écran. Tous les appels sont redirigés à travers d'une librairie permettant de tracer directement sur l'écran administré par le serveur X FrameBuffer (elle se nomme oFbis). Toutes les fonctions ne

ST MAGAZINE

LE SEUL MENSUEL INTÉGRALEMENT CONSACRÉ
AU MONDE **ATARI** (ORDINATEURS ET CONSOLES)

CHACQUE MOIS 84 PAGES COULEURS DANS TOUS LES DOMAINES (DU DÉBUTANT AU PROGRAMMEUR CONFIRMÉ) ET DEUX DISQUETTES dont une avec un programme du COMMERCE EN VERSION COMPLÈTE

6118 Janvier/Février 1998



Contient ATARI & IBM - SPF

1 PIXART 3 le fameux logiciel de dessin en version complète, pour tout ATARI.
WENSUITE 2 utilisable directement sur le Net

2 **Millon Images**, 8 BALL, Clonix, IBM, 1 BALL, Le Word, Balle, GOLF, PHOTO-INT 2.2, édités. **MONIE PAGE PENGUIN** demo, **LOUIS STUDIO SON v 2** (version complète), **MADIA**, **PAPYRUS** demo... (sur demande et selon choix de l'éditeur)



ENFIN UN SUPERBE CLONE DE DOOM SUR FALCON

LIVE MACHINE

le premier logiciel
audionumérique
dédié à la
composition live



N-AES
le multitâches
surpuissant
sur ATARI

ATARI MESSE 97
TOUT SUR LE RENDEZ-VOUS
MONDIAL DES ATARISTES



La Terre du Milieu
édition publications

LE MAGASIN
ATARI
À PARIS EST AU
43, RUE AMELOT
DANS LE 11ÈME
MÉTRO
CHEMIN VERT/BASTILLE
Tél 01 40 21 13 67

**DECOUVREZ UN
UNIVERS D'UNE
VÉGÉTÉ
ÉTONNANTE**

des clones jusqu'à 120 mips
(68060 à 120 mhz)

des programmes musicaux
époustouflants

le must de la pao avec
CALAMUS SL

des jeux ST, FALCON,
JAGUAR, LYNX...

des nouveautés qui pleuvent
chaque mois

un dynamisme rarement
atteint chez les utilisateurs

un système sans firme de
télé et entièrement géré
par ses acteurs

**BIENVENUE DANS LE
MONDE LIBRE (II)**

POUR RECEVOIR UN ÉCHANTILLON DE ST MAGAZINE AINSI QUE LES
CATALOGUES **TERRE DU MILIEU**, RENVOYEZ-NOUS CE BON DE
COMMANDE AVEC TROIS TIMBRES AU TARIF NORMAL À L'ADRESSE SUIVANTE
LA TERRE DU MILIEU
216, RUE DE L'ESSERT 7430 LES MOUCHES

je désire recevoir gratuitement les produits suivants :

☐ ST MAGAZINE n°118 ☐ catalogue général ATARI
☐ catalogue musique ATARI ☐ catalogue PAO ATARI ☐ catalogue jeux
ATARI ☐ catalogue LYNX & JAGUAR

nom : _____ prénom : _____

adresse : _____

code postal : _____ ville : _____ pays : _____



Awk

2^e partie

Nous vous avons présenté Awk comme un filtre semblable à Sed. Il s'agit en fait d'un véritable langage de programmation disposant de nombreuses fonctions, structures de contrôle, etc.

Comme la plupart des langages, Awk dispose de variables. La distinction est faite entre les variables définies par l'utilisateur et les variables système. D'un côté, les variables système (par exemple NR, ou encore NF) ne sont pas modifiables et renvoient juste des informa-

variables, quel que soit leur type, comme l'addition, la soustraction, la multiplication et la division (opérateurs + - * /).

D'autre part, est prévue toute une série de variables système pour permettre de modifier le comportement du programme en fonction de situations particulières. Les deux plus utilisées sont NR et NF qui contiennent respectivement le nombre de lignes et le nombre de champs. La documentation de Awk vous renseignera en détails sur les variables suivantes : ARGV, ARGV, FILENAME, FNR, FS, OFS, ORS, RS.

Un aspect intéressant des variables est que le signe \$ peut-être suivi (tout comme en Shell) d'un nom de variable. Ainsi, dans le cas des variables de champ (\$1, \$2, etc.), c'est la valeur de la variable qui définit le champ concerné. Le petit programme suivant illustre cette notion et

mandes break, continue, next, exit). Les décisions se résument en fait à la commande if classique, présente dans la plupart des langages, du Basic au C et en passant par le Shell. "If" permet l'exécution d'une ou plusieurs instructions, en fonction de la réalisation d'une condition. Celle-ci sera définie sur la base des opérateurs de comparaison ou des opérateurs logiques déjà évoqués. Ainsi, une expression if est de la forme suivante :

```
if (condition) instruction
ou
if (condition) instruction else
autre_instruction
```

Pour regrouper plusieurs instructions pour une même condition, il suffit d'utiliser les accolades :

```
if (condition) {
    instruction
    autre_instruction }
else
    derniere_instruction
```

Le k de Awk (qui signifie kerninghan) n'est pas étranger à la ressemblance flagrante de Awk au langage C. Vous ne serez donc pas surpris d'apprendre que Awk dispose de trois formes de boucles : while, for et do-while. La boucle while est très simple : elle teste une condition et effectue l'opération associée tant que la condition reste vraie :

```
while (condition) instruction
```

La boucle for est en tout point semblable à la boucle for du C :

```
for (instruction de départ; condi-
tion; instruction de comptage) ins-
truction
```

Le plus souvent, la boucle for est utilisée lorsque l'instruction doit être exécutée un nombre donné de fois. Mais, de manière générale, et comme le prouve l'exemple suivant, les boucles for et while sont interchangeables :

```
awk '{
    i=NF
    while (i>0) {
        print $i
        i=i-1
    }
}' Processeurs
```

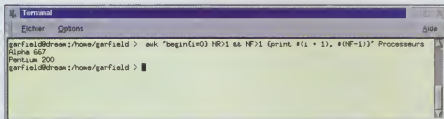


Figure 1

tions sur le déroulement du programme. De l'autre, le nom des variables utilisateur répond aux mêmes règles qu'en C : pas de limitation de longueur, pas de chiffres en premier caractère, etc. Par ailleurs, il n'est pas nécessaire de déclarer le type des variables : dès que le nom d'une variable apparaît pour la première fois, une place est réservée pour elle en mémoire. A la création elle contient la valeur 0 ou encore une chaîne de caractères vide. Awk ne distingue pas plusieurs types de données. Une variable peut être successivement affectée d'un texte, puis d'un nombre. En fonction du contexte d'utilisation de la variable, Awk décidera s'il est utile de convertir la variable ou non (lorsque la conversion n'est pas possible, la variable contient 0 ou une chaîne vide). Il est bien sûr possible d'effectuer les opérations courantes sur les

affiche le fichier Processeurs en supprimant, au passage, la dernière colonne et la première ligne (cf. figure 1) :

```
awk 'begin{I=0} NR>1 && NF>1 {print
$(I+1), $(NF-I)}' Processeurs
```

Les structures de contrôle

Éléments essentiels d'un langage, les structures de contrôle permettent d'agir sur le déroulement d'un programme. Ici encore, Awk ne fait guère preuve d'originalité et propose trois types de structures de contrôle : les décisions, les boucles et les sauts contrôlés. Ces derniers ne seront pas abordés ici, car considérés comme trop dangereux (programmation spaghetti). Vous pourrez tout de même obtenir des informations les concernant dans la documentation de Awk (com-



Dream prof

• Awk, ça sert à quoi ?

Awk permet de manipuler facilement de grandes quantités de texte de manière automatique. En effet, même si Perl est de plus en plus utilisé dans ce domaine, Awk reste de loin plus facile, plus simple et, de notre point de vue, plus élégant à utiliser.

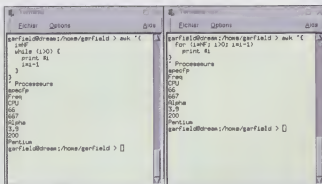


Figure 2

```
awk '{
  for (i=NF; i>0; i=i-1)
    print $i
}' Processus
```

Ainsi condition ne sera testée que lorsque instruction aura été exécutée. On en déduit facilement que :

```
while (i>5) print $i
est équivalent à :
do print $i while (i>5)
```

Ces deux programmes produisent le même résultat, comme le montre la figure 2. La boucle do-while est semblable à la boucle repeat-until du Basic : elle exécute toujours une instruction en fonction d'une condition, mais la différence avec la boucle while est qu'ici, l'instruction est exécutée au moins une fois et le test sur la condition n'est effectué qu'après l'exécution. La syntaxe est simple :

do instruction while

A la différence que si i vaut, par exemple, 3 avant l'appel de la boucle, la boucle while ne renverra rien alors que la boucle do-while affichera 3. Le mois prochain, nous terminerons notre étude de Awk avec les fonctions intégrées et les fonctions définies par l'utilisateur. Bon courage.

Guillaume Girard

L'utilisation dans un Shell

Comme c'est le cas pour Sed, il est fréquent que les programmes Awk travaillent directement dans des scripts du Shell. Ils sont utilisés dans le cadre d'une substitution de commandes ou intégrés dans un tube. Voici donc un petit exemple de tube utilisant Awk :

```
who | awk '{ printf("%s est connecté depuis le %s à %s\n", $1 $3 $2) }' | less
```

Ce tube, outre prouver une fois encore la ressemblance entre le C et Awk, affiche pour chaque utilisateur le date et l'heure de sa connexion au système. Nous fournirons bientôt beaucoup d'autres exemples de tubes des plus utiles aux plus spectaculaires.

CARTE
CETTELE

TURTLE BAY DIRECT

CARTE
AUREOLE

L'Etang Simon - 03320 Le Veudre Tél : 04 70 66 44 25 Fax: 04 70 66 42 20
Ouvert du lundi 14 H à 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12 H et 14 H à 19 H

98: LE RETOUR DE L'AMIGA GRACE A VOUS

Toujours DISPO chez TURTLE BAY: A600 Commodore
A600 version 2.0 Commodore Car.2mois 990Fr\$ D
Carte mère A600 version 2.0 Car.2mois 590Fr\$ D
BIENTOT DE NOUVELLE CARTES MERES A1200

UNIVERSAL PRIX

LES CLASSIQUES

Extensions A500/500+ B	
Ext. A500 avec Horloge	190Fr\$
Disques Durs A600 / A1200 C	
HD 1.2Go 2 1/2 IBM	1440Fr\$
HD 1.6Go 3 1/2	1090Fr\$
HD 2.5Go 3 1/2	1450Fr\$
Prévoir Kit Install 2.0, 3.0 ou 3.1	60Fr\$
Barettes Simm B	
4Mo32bits STD	100Fr\$
8Mo STD	125Fr\$
16Mo STD	300Fr\$
32Mo EDO	610Fr\$
Lecteurs CD-ROM A600 / A1200 C	
x24 SAMSUNG	590Fr\$
x8 PIONEER	850Fr\$
Lecteurs de disquettes Amiga B	
Interne 880Ko A500/600/1200	199Fr\$
Tower A600 / A1200 E	
Tower TBD1200 à monter	950Fr\$
Interface clavier PC seule A600/1200 (clavier inclus)	349Fr\$ (380Fr\$)
TBD 4 lide (Option IDE-fix'97)	150Fr\$ A (350Fr\$ B)
comprend 1 interface + 1 nappe 2'5 / 2'5	
Nombreux choix de Haut Parleur Multimédia de 25 Watts à 240Watts, contactez-nous !!	

LES TOPS

Cartes accélératrices A1200 à partir d'un 68EC30/25Mhz	
Blizzard 1230.IV	890Fr\$ C
Kit SCSI Blizzard IV	650Fr\$ C
Black 68030-50Mhz	850Fr\$ C
Cartes accélératrices A3000 / A4000 à partir de	2300Fr\$ C
Interfaces Zorro II RBM pour tout A1200 monter en tour	1450Fr\$ C
ROM 3.1 A500/600/2000	220Fr\$
OS 3.1 A500/600/2000	470Fr\$
ROM 3.1 A1200/3000/4000	360Fr\$
OS 3.1 A1200/3000/4000	580Fr\$
Ces articles sont de nouveaux disponibles en direct de chez VILLAGE TRONIC	

TBD 3.0 Multimédia (Garantie 1 an) 5490Fr\$ E
Tower TBD, A1200 version 3.0, HD 1.6Go, Lecteur CD-ROM x24, HP 2x25W, Blizzard 1230.IV, 8Mo de RAM, système 3.0, clavier et souris.

A compléter et à retourner: L' Etang Simon - 03320 LE VEUDRE

DEMANDE DU TARIF GENERAL AMIGA / MARS 1998

Nom, Prénom:

Adresse:

Code Postal:

Ville:

Accompagner ce coupon d'une enveloppe timbrée à votre adresse.

Frans de Port: A 60Fr\$ / B 65Fr\$ / C 75Fr\$ / D 100Fr\$ / E 140Fr\$. Valables dans la limite du stock.
Prix TTC, modifiables sans préavis. Paiement Mandat-lettre, CB, CHQ ou CRBT.

Les styles de fenêtres sous Afterstep

Afterstep, en digne représentant de la famille Fvwm, permet une configuration à hauteur de la fenêtre, pour compléter les options globales définies par défaut.

Avant d'entrer dans les détails de la configuration fenêtre par fenêtre, modifications un comportement par défaut quelque peu gênant : le déplacement entre les bureaux virtuels.

Gestion des bureaux virtuels

L'option DesktopSize permet de préciser le nombre de desktops (bureaux) virtuels administrés par Afterstep. Chaque bureau virtuel est assimilable à un écran séparé permettant de ranger harmonieusement ses fenêtres. La valeur courante utilisée est :

```
DesktopSize 2x2
```

qui permet d'avoir un écran virtuel de deux écrans physiques de largeur sur deux de haut. Par défaut, les déplacements dans les bureaux virtuels se font par paliers (scrolling grossier), comme si l'on ne disposait que d'un énorme écran. On préfère en générale simuler l'utilisation d'écrans séparés en positionnant les options suivantes :

```
EdgeScroll 100 100
EdgeResistance 200 0
```

La première option définit un déplacement de 100% dans les deux directions (page par page). Le pointeur de souris permet de se déplacer entre les bureaux, il suffit pour cela de faire sortir le pointeur du bureau courant dans la direction du prochain bureau virtuel. Le premier paramètre de EdgeResistance oblige à "forcer un peu le passage". Le deuxième paramètre permet de bloquer les fenêtres un certain temps avant qu'elles ne sortent du bureau courant (ici, nous ne les bloquons pas du tout).

Les styles de fenêtre

Un style de fenêtre, sous Afterstep et dans tous les Window managers dérivés de

Fvwm, est une configuration particulière pour une ou plusieurs fenêtres. Pour Afterstep, les applications ne sont pas identifiées par le nom de l'exécutable qui a été invoqué mais plutôt par le nom d'instance des applications. Pour connaître ce nom d'instance, il faut commencer par invoquer l'utilitaire xprop dans une fenêtre Xterm. Ce petit programme (assez pratique pour le programmeur X-window) vous demande ensuite de sélectionner une fenêtre (utilisez

le cadre). Un certain nombre de propriétés attachées à la fenêtre sélectionnée sont alors affichées dans le xterm. Une propriété est tout simplement une information attachée à la fenêtre et associée à un nom et un type. Repérez dans ce retour la propriété de nom WM_CLASS de type STRING (chaîne de caractères) :

```
WM_CLASS (STRING) = "emacs", "Emacs"
```

Le nom d'instance est le premier ; c'est en général le nom de l'exécutable lancé. Le nom de classe commence par une majuscule et nous servira quand nous aborderons les ressources de X-window.

Configurer les styles

Un style est donc l'association d'un certain nombre d'attributs à une ou plusieurs fenêtres représentées par un motif (de type expression régulière simplifiée) qui reconnaît le nom d'instance attaché à la fenêtre. Un motif de nom de fenêtre utilise les caractères standards, ainsi que les jokers :

- * : reconnaît zéro ou plusieurs caractères quelconques
- ? : reconnaît un unique caractère

Par exemple, "x*" reconnaît tous les noms de fenêtre commençant par x, ?term , les



Des informations sur les fenêtres avec Xprop.

Les options globales

Il y a tellement d'options globales disponibles sous Afterstep qu'il serait fastidieux de toutes les présenter mais voici une sélection qui pourra vous rendre de nombreux services :

OpaqueMove x : Déplacement des fenêtres avec leur contenu (le paramètre x est le pourcentage de fenêtres prises en compte, en fonction de leur taille : 100 = toutes les fenêtres, 0 = aucun)

OpaqueResize : demande au client de redessiner son contenu à chaque événement de redimensionnement (lent sur les vieux systèmes).

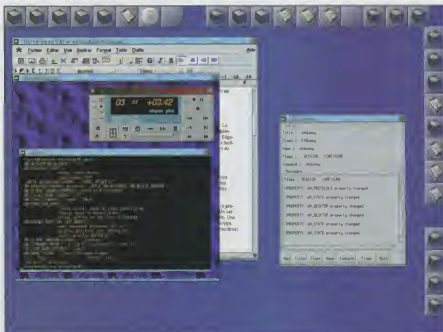
IconTitle : Rajouter un nom aux icônes
DecorateTransients : Décorer les boîtes de dialogue, qui deviennent alors facilement déplaçables (en général, on précise cette option).

RandomPlacement : placer les fenêtres au hasard
SmartPlacement : trouver une place libre pour les positionner

mots de cinq lettres finissant par term, etc. Le motif `***` reconnaît toutes les fenêtres et représente en quelque sorte le style minimal. Les styles sont lus du haut vers le bas et les attributs sont ceux du dernier style reconnaissant le nom d'instance. En pratique, le style minimal est vide car les options de configurations globales sont prioritaires. Les styles vont surtout nous permettre de créer des configurations spécifiques pour certains clients :

```
Style "term" Icon ComputerPC.xpm
Style "xv" Icon XV.xpm
Style "xmc" NoHandles, Icon
FileIcon_CD_Tile.xpm, Sticky
Style "emacs" Icon Clipboard.xpm
Style "clock"
NoTitle, NoHandles, NoFocus, StaysOnTop,
WindowListSkip
```

Ici, les fenêtres xterm et xv utiliseront des icônes alternatives, xmc (le top des lecteurs CD, compilable avec lesstif) ne pourra pas être redimensionné (NoHandles) et sera visible sur tous les bureaux virtuels (le Sticky des fameuses sticky windows, ou fenêtres collantes). La série des horloges ("clock pour xclock, xcaliclock, xmclock, cdeclock, etc.) n'ont en plus pas de titre (NoTitle), restent toujours en avant plan (StaysOnTop) et n'apparaissent pas dans les listes de fenêtres (WindowListSkip). Voici une sélection des principaux attributs disponibles :



Linux est un monstre de multitâche, certes, mais faut pas en abuser non plus !

Icon_nom_fichier.xpm : utiliser `nom_fichier.xpm` pour dessiner l'icône
NoIcon : désactiver l'icône (style `***` NoIcon pour simuler une boîte d'icône avec une winlist)
NoTitle : pas de barre de titre
NoFocus : la fenêtre n'accepte pas les entrées clavier
NoHandles : pas de poignées de redimensionnement
WindowListSkip : ne pas afficher dans la liste des fenêtres (bouton du milieu par défaut)
CirculateSkip : ne pas intégrer au basculement de fenêtre (Shift Tab par défaut)
StaysOnTop : toujours en avant plan
Sticky : fenêtre affichée sur tous les bureaux virtuels
StartIconic : démarquer le programme sous forme iconifiée

StartsOnDesk x : fenêtre affichée dans le bureau x (par défaut : le bureau actuel)

Tous ces attributs sont aussi disponibles de manière globale. Pour par exemple, empêcher l'affichage de tous les titres (étrange), utilisez :

```
NoTitle
Il ne vous reste plus qu'à créer des configurations "de la mort" pour vos applications favorites. Nous aborderons le mois prochain un des aspect les plus importants d'Afterstep : les modules.
```

Fred Pesch

Zones de positionnement des icônes

Il est possible d'utiliser jusqu'à quatre zones (rectangles dans la fenêtre racine) pour placer les icônes. Chaque zone est définie par l'option `IconBox` gauche haut droite bas où (gauche, haut) et (droite, bas) sont les coordonnées des deux coins du rectangle (-1 équivaut à l'extrémité opposée). Dans notre configuration du mois, nous utilisons :

```
IconBox 0 0 -1 64
IconBox -64 64 -1 -1
Ces zones correspondent à une ligne d'icônes en haut et une ligne à la verticale à droite, ce qui laisse pas mal de possibilités. Afterstep place les icônes dans les zones données de gauche à droite et de haut en bas. Si toutes les zones sont occupées, l'icône se place juste en dessous de la fenêtre iconifiée.
```

Comment se connecter sur Internet à partir d'un Amiga ?

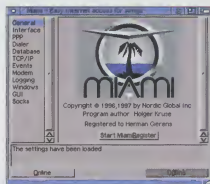
Depuis l'arrivée de Miami, se connecter sur Internet à partir d'un Amiga est un jeu d'enfant... si MiamiNit fonctionne ! Voici une petite méthode manuelle pour ceux qui galèrent.

Lorsque l'on souhaite naviguer sur Internet à partir d'un Amiga, il convient en tout premier lieu de disposer au moins de quelques éléments de base : un modem, un abonnement chez un provider, un logiciel de connexion, un navigateur Web et un outil de réception/envoi du courrier. Il existe plusieurs logiciels qui remplissent ces deux dernières fonctions, mais nous ne saurions que trop conseiller l'emploi de *Yam* (freeware pour le courrier) et *ibrowse* (la version démo suffit dans un premier temps pour surfer sur le Web). En ce qui concerne le modem, rappelons qu'absolument tous les modèles fonctionnent sur un Amiga, même si votre revendeur prétend le contraire ! Donc, n'hésitez pas à

vous faire plaisir, les petits derniers d'Us robotics ou d'Olitec n'attendent que vous à la Fnac du coin. Il en est de même pour le provider. Ceux-ci se fichent complètement de savoir si vous possédez un Amiga, un Mac ou un Pc ; leurs protocoles de communication sont universels. Alors regardez les tarifs des providers de votre région et abonnez-vous chez le moins cher ! Finalement, la seule difficulté dans la connexion à Internet, c'est la configuration du logiciel de connexion. En l'occurrence, *Miami*, le plus simple à mettre en œuvre.

C'est parti !

Une fois le modem allumé, branché sur la prise téléphonique et raccordé à l'Amiga, il ne reste plus qu'à lancer *Miami*. Un clic sur



Deux clics à Miami.

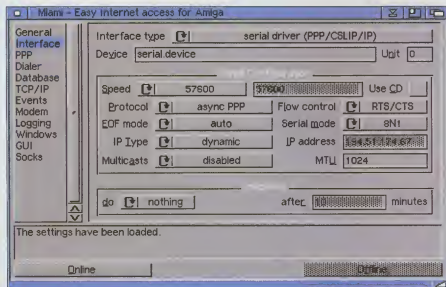
Interface permet d'entrer les paramètres de votre Amiga et de son connecteur série. Voici une liste de valeurs qui devraient fonctionner absolument partout :

```
Interface type : built-in serial
Speed : 57600
Protocol : Async Ppp
Flow control : Rts/Cts
Eof mode : Auto
Serial mode : 8n1
Ip type : dynamic
Multicasts : disabled
Mtu : 1024
```

Laissez tous les autres paramètres vides ou dé-sélectionnés. Vient ensuite la partie la plus intéressante, celle qui va vous permettre de lancer la connexion Internet d'un seul clic. Choisissez l'option *Dialer*. Ici, nous allons définir un script qui composera tout seul le numéro de téléphone, enverra le login, le mot de passe et ira même jusqu'à se reconnecter s'il y a eu une erreur. Allez dans la fenêtre *Dial script* et entrez une à une les lignes suivantes (en appuyant sur le bouton *Add*) :

```
DIAL
DELAY 5
WAIT "gin:"
SENDUSERID
WAIT "sword:"
SENDPASSWORD
DELAY 15
END
```

Cliquez ensuite dans la fenêtre *Phone numbers* et entrez le numéro de téléphone de votre provider. Attention, ce numéro de téléphone n'est bien entendu pas celui du standard ou de l'attaché commercial de votre provider, mais celui de son modem. Normalement, ce dernier figure sur la pochette du kit de connexion que votre provider vous a donné en vous abonnant. C'est d'ailleurs la seule chose intéressante du kit, puisque



Première étape : la configuration du port série de l'Amiga.

☎ 04.73.34.34.34



Encore plus rapide.
Encore plus précis.
Encore plus fidèle.

190 F

Pour les Stylus, Canon, compatibles ESC/P2 et

Pour les Stylus, Canon, compatibles ESC/P2 et LQ. 190 [®] .	
■ Imprimante Stylus color 600	1790
■ Imprimante Stylus color 800	2940
■ Câble Imprimante	45
■ Scanneur d'impression	190

245 F*

* Pour un Tooling sur Amica A2000 prévoir 290 F

Souris 2 boutons qualité supérieure.....	129
Souris 3 boutons 560 ppp	209
Joystick standard de luxe	148
Joystick mini format de luxe	148

Topolino

Connectez sur Amiga toutes vos Souris, Joystick
Trackball, manettes du monde PC, 246*

LANGUAGE

PowerPC 3.50 VF complet	795 ^F
PowerASM	940 ^F
SterioC	1890 ^F
P.OS/Power Up	330 ^F /1090 ^F
StereoWizard	940 ^F

SELECTION MATERIELS A.O.F.

Leicester Ciddell Goldstar 24 x 35	690
Leicester Diddell 32 x 35	1190
Modern USRobotics Sporter Message Plus	1349
Modern USRobotics Sporter Flash	1140
Modem 28.8Kbps 1200 baud	2840
Card Accelerfibre Bilizard 1260	2840
Controler Fast SCSI 2 port Bilizard	530
Bilizard 6036 PowerPC 160 MHz 68030	2990
Bilizard 6036 PowerPC 160 MHz 68030	2490
Bilizard 6036 PowerPC 160 MHz 68060	4900
Bilizard 6036 PowerPC 160 MHz 68060	6640
Cyberstorm MK III UW SCSI	4380
Cyberstorm MK III UW SCSI 200 MHz 68060	7890
Cyberstorm 64 3 D	1389
Scindouble port Cyberstorm	540
Picasso IV	2640
Amiga A1200 avec Pack Magic	2499
Amiga A1200 DD + Pack Magic [®] + Scala [®]	2499
Amiga A1300 en tout	3349
Amiga A1400 en tout avec Zero II	4849
Amiga A1500 en tout avec Zero II	4849
Tour Microline	1179
Coque chevalier A1200	3599

Écran SVGA garanti sur site 14"	1490 ^F
Écran SVGA garanti sur site 15"	1840 ^F
OS 3.1 (ROM+disquettes+Livres).....	460 ^F à 570 ^F
RÉSEAU.....	
■ Ethernet Asistée.....	1590 ^F
■ Amiga - CD32 Sernet.....	249 ^F
■ Amiga - Amiga Parnet.....	165 ^F
DISQUES DURS garantis jusqu'à 5 ans	
■ IBM 2" 2,16 Go.....	1729 ^F
■ IBM 3" 3,2 Go.....	1590 ^F
■ IBM 5.25 1 Go.....	1790 ^F

SELECTION LOGICIELS A D F I

■ Miami/Browse/Net Web 2 339^F/250^F/595^F

■ Asim CDFS/TurboPrint 6 480^F/449^F

■ Scanpix/Epson = 540 F/ HP en Paragon 560^F

■ Wordworth VF/TurboCalc VF 450^F/480^F

■ Organiser VF/Personnal Paint 7.1 340^F/420^F

Aspirer (appareil pour scanner) = 450 F, 10 x 21 70^F

EXCLUS VITE

MISE EN PAGE...
PageStream 3.3 VF (avec manuel et scripts et aides)
 (avec manuel et scripts et aides)

- Drapeau monde
- Effet de Gary
- Extension Border
- Extension TextFX
- Filtre Wordworth
- Filtre IFF DXT1
- Filtre Propage
- Filtre JPEG
- Moteur True type
- TypeSmith VF
- Fontes Studio
- IMAGE...
- DrawStudio disquette
- DrawStudio cdrom

Réparation par réparateur agréé par le fabricant de tous les Amiga et écrans Amiga.

Traitement prioritaire (par téléphone) = +20 F	Virement postal = +20 F
= 40 F	Virement bancaire = +20 F
= 70 F	Envoi à l'étranger (en Europe) = +15 F
= +30 F	Eurochèque = +15 F
= +60 F	Chèque étranger = +15 F

Paiement différé = gratuit	Encre change = +15 F
Paiement en 2 fois = +50 F	Annulation acceptée = 120 F
Paiement en 3 fois = +100 F	Devis spécifique = 150 F
	Lettre recommandée = +70 F

Dépositions nos emplois : nos bureaux se font nos renseignements français tous 24 h au stock

Mikrotik Easy WinBox

General
Interface
ppp
Dialer
Database
TCP/IP
Events
Modem
Logging
Windows
GUI
Socket

Allow MS-CHAP ☒
Same as in dialer ☐

Type

Phone number

User name
Password

Ltn delay
Mag delay

Use COM ☒
ACOM

Get DNS from IPCP ☒
TermReq before hangup ☒

Quick Reconnect ☐

The settings have been loaded.

Online

Configuration du protocole.

File Edit View Help About

General
Interface
App
Dialer
Database
TCP/IP
Events
Loggin
Modem
Modem
Windows
Socks

DIAL
DELAY 5
WAIT 5s
SENSORS
Events

Loggin
Modem
Modem
Windows
Socks

Add Back Del

0155402040
0147451414

Loggin
Login ID yserra
Password *****
Capture

Transfer Delete Add Find Del

The settings have been loaded.

Online

Très important, le script de connexion

Le CD-Rom qu'il contient est juste destiné à MacOs ou Windows (et hop, à la poubelle !). De la même manière, votre provider a dû vous attribuer un login et un mot de passe (password, en anglais) qu'il faut préciser dans les cellules du même nom, sous la fenêtre Phone numbers. Maintenant, allez dans la catégorie Ppp, entrez une nouvelle fois votre login et votre mot de passe, puis sélectionnez uniquement les cellules Vjr, Get dns from icpp, Termeer before hang up et Accm. Dans cette dernière, entrez la valeur a0000. Allez ensuite dans la catégorie Tcp/ip et ne sélectionnez que les cellules Dynamic, Fake ip et Verif dns server. Entrez, dans la foulée, votre véritable nom, ainsi que votre login. Il ne reste plus qu'à configurer le modem, en sélectionnant l'option du même nom. Les quatre cellules qui s'offrent à nous servent à envoyer les commandes de base au modem. Celles-ci varient en fait d'un appareil à l'autre. Vérifiez donc dans le manuel du modem franchement exacte quelles sont les commandes d'initialisation et de sortie (AT quel chose...), ainsi que le suffixe pour la composition (souvent /r). En ce qui concerne la cellule Dial prefix, entrez toujours ATDT (en majuscules).

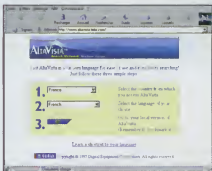
C'est tout bon !

Sélectionnez le menu Settings/Save as default etc... voilà ! Il ne vous reste plus qu'à revenir sur la catégorie générale et à cliquer sur Online pour être sur Internet. Une fois l'identification passée (ce qui devrait prendre quelques secondes), il suffira d'exécuter les logiciels de navigation et de mail pour mettre la chose dans la pratique. Bon surf !

Docteur Dream.
dream@posse-press.com

Comment améliorer ses recherches sous AltaVista ?

AltaVista est le moteur de recherche sur Internet le plus puissant et sans doute le plus connu. Il permet, grâce à un simple browser Web, de rechercher toutes sortes de documents sur Internet. Visitez guidée.



Et en français s'il vous plaît...

Tout d'abord, pointez votre browser Web préféré (n'importe lequel, même le plus mauvais, le site ne contenant ni frames ni tables) à l'adresse suivante : <http://www.altavista.telia.com>. Attention ! On peut tout à fait accéder à AltaVista directement via <http://www.altavista.com>, mais on se prive alors de nombreuses facilités. En effet, la première étape consiste à choisir d'une part le pays dans lequel on se trouve et d'autre part la langue désirée. Un click sur "Go" et on se retrouve sur le site AltaVista le plus proche et donc (a priori) le plus rapide, avec une belle page Web toute en français. On prend soin de bookmarker l'URL (fig. 1).

Recherche simple

Nous sommes maintenant en mesure d'effectuer une recherche simple. Les mots entrés dans le champ seront considérés comme des critères de recherche et toutes les pages contenant au moins un des mots en question, même partiellement, seront listées. On notera qu'il est également possible de spécifier dans quelle langue doivent être écrits les documents que l'on cherche. Les résultats sont affichés sous forme de liste à raison de dix entrées par page. Évidemment, une recherche sur le simple mot Linux donnera une quantité phénoménale de résultats (fig. 2). Une pre-

mière amélioration consiste à indiquer "+" devant chaque mot de la recherche ; ainsi la chaîne "+linux +freebsd" cherchera toutes les occurrences contenant conjointement, cette fois-ci, le mot "linux" et le mot "freebsd". De même le signe "-" permet de ne pas prendre en compte les pages contenant un terme donné. Un exemple bien utile est "+linux -windows". Les guillemets permettent de spécifier une expression contenant des espaces ; cela évite que les différents mots composant l'expression ne soient pas considérés comme des distincts.

Attention à la casse

Préférez toujours les minuscules, car la recherche se fait dans ce cas sans faire de différence entre majuscules et minuscules. Cela n'est pas le cas lorsqu'une majuscule apparaît dans le mot ; AltaVista considère alors qu'il doit tenir compte de la casse des lettres. Par exemple, linux correspondra aussi bien à LinuX qu'à lINUX, alors que Linux sera unique.

Un peu de classement

Il est fréquent d'avoir plusieurs milliers de réponses lorsque l'on utilise la recherche simple. En réalité, cela n'a rien d'alarmant car il est fort probable que le document que vous cherchiez se trouve dans les 20 premiers trouvés. En effet, l'ordre des résultats donné par AltaVista prend en compte l'importance de divers paramètres : présence de tous les mots, présence des mots dans le sujet ou au début du document et rapprochement potentiel des mots entre eux. En revanche, la fréquence d'un mot dans le document n'a aucune importance.

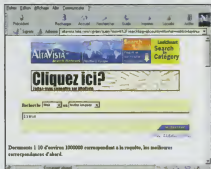
La recherche avancée

Le principal avantage de

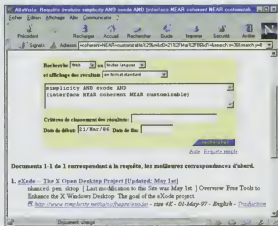
la recherche évoluée est sans aucun doute de proposer plus de critères quant à la sélection des mots à trouver. Il est en effet possible de chercher un document en fonction de sa date de modification, de la fréquence d'un mot clé, etc. Un simple clic sur Requête évoluée vous transporte vers un formulaire un peu plus complexe et surtout beaucoup plus puissant.

Du bon usage des booléens

La partie date parle d'elle-même. Et lorsque la recherche se fait sur plusieurs mots, le champ critère permet de spécifier quel mot est considéré comme le plus important pour le classement. Le formulaire principal est de loin le plus intéressant ; c'est ici que figurent les mots à rechercher, entre lesquels s'intercalent des opérateurs booléens. Ainsi AND est équivalent au "+" de la recherche simple. S'ajoutent les opérateurs OR, NOT et NEAR. OR permet de spécifier l'un des deux mots concernés, au choix, ou les deux. NEAR est équivalent à AND mais rajoute la condition que les deux mots ne doivent pas être séparés de plus de 10 mots. Enfin NOT inverse la condition. Il est à noter qu'il n'existe pas de XOR (OR exclusif) ; on utilisera donc (premier_mot OR deuxième_mot) AND NOT (premier_mot AND deuxième_mot). Tout comme dans une expression arithmétique, les parenthèses influent sur l'ordre dans



Rien que ça ?



Simplicité ? Tu parles !



Dream prof

• Les accents marchent-ils ?

Altavista supporte les jeux de caractères internationaux. Une recherche sur le mot système n'inclura donc pas les documents contenant "système".

• Juste pour le Web ?

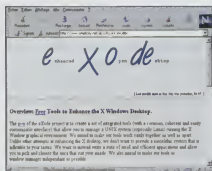
Il est également possible d'effectuer des recherches sur Usenet grâce au menu déroulant présent sur la page de garde d'Altavista.

• Et pour chercher le mot AND ?

Pour utiliser les opérateurs comme critères il suffit de les mettre entre guillemets.

• Peut-on utiliser les jokers ?

L'utilisation du caractère * est la même qu'avec le Shell, sauf qu'il est nécessaire de spécifier les trois caractères précédents et qu'il ne remplace que 5 caractères au maximum (et uniquement des minuscules).



Tout ça pour ça ?



Requête évoluée.

lequel sont appliqués les opérateurs. Enfin il est possible pour simplifier d'utiliser des symboles (respectivement & ! ! et ~ pour AND OR NOT et NEAR); les programmeurs Shell apprécieront.

Mots clés

Les mots clés sont reconnus dans les deux types de recherche; ils permettent de spécifier où doivent se trouver certains critères. En clair, il est possible de ne chercher que les documents qui contiennent Linux dans l'Url ou encore les documents se trouvant en France. L'utilisation en est simple puisqu'il suffit d'entrer "motclé:occurrence". Voici donc pour terminer la liste complète des mots clés reconnus, ainsi que leur signification :

anchor:texte
texte apparaît dans un lien de la page
applet:jokub
la page contient un applet appelé jakub
domain:domain
la page se trouve au sein du domaine

host:machine
la page se trouve sur la machine spécifiée
image:bottom.gif
la page contient une image appelée bottom.gif
link:texte
la page contient un lien vers une Url contenant texte
texte:texte
texte est présent n'importe où sur la page
title:texte
le titre de la page contient texte
URL:texte
l'Url de la page contient texte.
Bonne navigation !
Guillaume Girard

Quelle recherche choisir ?

Comment choisir le type de recherche qui vous convient ? Il est évident que la recherche simple est plus... simple et plus rapide, mais moins puissante. De manière générale, celle-ci répond pourtant à 90% des cas car le classement des documents est automatique; ou, on l'utilisera donc par défaut. Il est nécessaire d'utiliser la recherche évoluée si la date de modification importe ou si vous avez l'utilisation du booléen NEAR.

FtpSearch

Compagnon idéal d'Altavista, FtpSearch en fait un Archie disponible via le Web. FtpSearch est au ftp ce qu'Altavista est au Web et Veronica à Gopher. Vous le trouverez à l'adresse <http://ftpsearch.ntnu.no>. Tout comme Altavista, FtpSearch peut être très simple d'emploi mais aussi très puissant. Par défaut, il suffit de remplir le premier champ, éventuellement le domaine pour restreindre la recherche et pour obtenir tous les fichiers présents sur des sites ftp contenant le texte. Les amateurs seront heureux d'apprendre que FtpSearch est extrêmement configurable; il permet même la recherche en utilisant les expressions régulières. Une utilisation courante de FtpSearch est la suivante : Altavista ayant trouvé la homepage d'un logiciel ou le logiciel lui-même, on copie/collé son nom dans FtpSearch avec, par exemple, une restriction au domaine. Il pour trouver ledit logiciel en France et, donc, le télécharger plus rapidement.

ALPHA DORSAÏ

SX & LX 533 KIT

ALPHA PC164SX cache 1 Mo
21164PC@533Mhz & MediumTour ATX
10.690 FTTC

ALPHA PC164LX cache 2 Mo
21164@533Mhz & MediumTour ATX
18.690 FTTC

ALPHA DORSAÏ

ALPHA SX 533

Kit ALPHA PC164SX 533 Mhz,
64 Mo sDRAM, 6.4 Go uDMA,
FD 3 1/2", Millénium II 4 Mo, 15" 0.26,
CD-ROM 24x, AWE 64, HP 160 Wtt
Clavier/Souris

20.000 FTTC

INTEL DORSAÏ

PC P2-233

Intel P2-233, Atlanta ATX
64 Mo sDRAM, 6.4 Go uDMA,
Millénium II 4 Mo, Voodoo 4 Mo 3DFX,
15" 0.26, FD 3 1/2", CD-ROM 24x,
AWE 64, HP 160 Wtt, Winmodem USR
MediumTour ATX, Clavier/Souris, Win95

16.000 FTTC

INTERROGEZ NOUS
EQUIPEZ VOUS,
UP-GRADEZ VOUS
Pour passer commande

Tél. Messagerie
01 46 65 70 20
Fax 01 46 65 13 20

E-MAIL dorsai@club-internet.fr



Gestion de fichiers et boîtes de dialogues sous Tcl/tk

10^e partie

Difficile de trouver une relation entre les deux sujets du mois : fichiers, boîtes de dialogues... Bon sang ! Mais c'est bien sûr : pour choisir un fichier, nous aurons besoin d'une boîte de dialogue ! Ouf, sauvé (du ridicule).

La gestion des fichiers en Tcl est d'une simplicité enfantine. Ce qui va nous permettre, vous l'avez compris, de progresser en Tk. Nous allons surtout nous occuper des fichiers textes car Tcl aime le texte et c'est tant mieux.

Gérer le système de fichiers

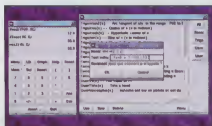
Tcl propose en interne une partie des fonctionnalités de commandes, en général proposées en externe sous d'autres interpréteurs de commandes. Les commandes `cd` et `pwd` sont par exemple disponibles :

```
% cd frais
couldn't change working directory
to "frais": no such file or directory
% pwd
/home/lette/avec/des/oeufs
% cd pourris
```

Comme prévu, `cd` tout seul vous fait retourner à la case `$HOME`. Vous pouvez d'ailleurs lancer n'importe quelle commande et récupérer la sortie standard avec `exec` :

```
%set repertoire {exec ls }
calc.tcl
dialogs.tcl
lib.tcl
menubar.tcl
testlib.flib
tkcalc10.tcl
```

La commande `glob`, nettement plus intéressante, retourne une liste de noms de fichiers sélectionnés en fonction d'un motif de type expression régulière simplifiée (similaire à l'expansion du shell). Sa syntaxe est la suivante :



La librairie des fonctions est désormais opérationnelle.

```
glob [-nocomplain] [-] motif1
motif2
```

L'option `-nocomplain` empêche l'élaboration d'un message d'erreur si aucun fichier ne correspond au motif. L'option `-` indique que tout ce qui suit ne doit pas être interprété comme une option. Le motif est composé des constructeurs suivants :

```
* : remplace un nombre quelconque
de lettres ( y compris 0 )
? : un seul caractère
{motif1,motif2,...,motifN} :
motif1 ou motif2 ou motif3
motif/ : n'utilise que les noms de
répertoires
[abc] : a , b ou c
![abc] : ni a, ni b, ni c
```

Voici un petit exemple :

```
% glob *.tcl *.txt
calc.tcl dialogs.tcl lib.tcl menubar.tcl
tkcalc10.tcl tkcalc.plan.txt
```

Gestion de fichiers textes

Les opérations que l'on s'attend à retrouver sous Tcl concernant les fichiers textes sont les suivantes : ouvrir un fichier en

lecture ou écriture (commande `open`), lire une ligne de texte dans le fichier (commande `gets`), écrire une ligne dans le fichier (commande `puts`) et fermer le fichier (commande `close`). L'ouverture d'un fichier en lecture se fait de la manière suivante :

```
set fichier [open nom_du_fichier
r]
```

On peut remplacer `r` par `w` pour ouvrir le fichier en écriture (d'autres valeurs sont possibles pour les fichiers en accès direct, voir plus loin ...). La variable `fichier` est un descripteur sur le fichier ; elle sera passée en paramètre aux opérations d'entrées/sorties. On peut ensuite lire une ligne de texte dans le fichier :

```
gets $fichier ligne
puts $ligne
==> je suis la ligne de texte dans
le fichier
```

Avec cette syntaxe, `gets` renvoie le nombre de caractères effectivement lus. Il est ainsi très simple d'afficher l'intégralité d'un fichier texte :

```
proc AfficherFichier { nom_fichier
} {
    set fichier [open
$nom_fichier r]
    while { [gets $fichier ligne]
>0 } {
        # affichage à l'écran
        puts $ligne
    }
    close $fichier
}
```

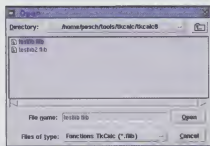
N'oubliez pas de fermer votre fichier après l'avoir utilisé, ceci grâce à la commande `close`. Pour écrire un fichier, on utilise bien entendu puis :

```
puts $fichier ligne_a_ecrire
```

Ces opérations de base, qui suffisent en général pour traiter n'importe quel fichier texte, sont accompagnées de fonctions de plus bas niveau qui permettent de gérer les fichiers en accès direct : `read`, `write`, `tell`, `seek`, etc. A noter une dernière information à propos des fichiers textes : il est possible de vider le tampon de sortie avec la commande `flush`.

Les fichiers dans TkCalc

Les fonctions utilisateur peuvent être sauvegardées sur disque. Le format de fichier est le suivant :



La boîte de dialogue de chargement/
sauvegarde de fichier, merci Tk !

Function1 (paramètres)

```
(
<chaîne à placer dans la calculatrice>
<commentaire>
)
Function2(...)
{...}...
```

Voici un exemple :

```
PI(x)
{
3.14159265359
The value of PI
}
Toto(x)
{
1+1
Toto's head
}
```

Les procédures LoadLibrary, MergeLibrary et SaveLibrary s'occupent de la gestion de ces fichiers. Prenons l'exemple de LoadLibrary, exécutée lorsque l'on sélectionne le menu Load library (original !). Dans un premier temps, cette procédure demande à l'utilisateur de sélectionner un nom de fichier. Tk nous propose ici une fonction fort sympathique : la sélection d'un fichier dans une boîte de dialogue complexe en à peine quelques lignes de code. Tout d'abord, nous établissons la liste des types de fichiers que nous voulons administrer :

```
set types {
  {(Fonctions TkCalc)      {.flib}}
}
{(Tous les fichiers)      *
}
```

Il s'agit d'une liste composée d'autres listes dont le premier élément est une chaîne de description du format de fichier (dans une liste) et le second est l'extension correspondante (* = tous les fichiers). Ensuite, un simple appel à la commande standard tk_getOpenFile fait pratiquement tout le travail :

```
set filename [tk_getOpenFile -
filetypes $types]
```

Pour la sauvegarde, il faut utiliser la commande tk_getSaveFile, tout simplement. Une fois le nom du fichier sélectionné (placé dans la variable filename), nous détruisons les fonctions déjà existantes (uniquement dans la section User!). Le reste est une simple lecture du fichier source :

```
while { ! [eof $f] } {
  # recuperer la description de
  la fonction
  gets $f name
  if { $name == "" } break
  gets $f accolade
  gets $f val
  gets $f comment
  gets $f accolade
  # ajouter la fonction a la
  librairie
  AddFuncLib "User" $name $val
  $comment
}
```

Avec cette nouvelle gestion de fichiers, la librairie de fonctions est pratiquement opérationnelle. Ainsi, les commandes use, new et delete de la boîte de dialogue des librairies fonctionnent (cf. encadré). Vous avez donc du pain sur la planche pour créer et m'expédier vos librairies de fonctions personnalisées !

Fred Pesh

La boîte de dialogue d'ajout de fonction

Si vous sélectionnez le bouton new de la fenêtre de sélection des fonctions, vous pourrez voir apparaître une petite boîte de dialogue permettant de rajouter une fonction. Lorsque cette fenêtre est affichée, la calculatrice n'est plus opérationnelle. On dit que la boîte de dialogue est modale. La première chose à faire est bien sûr de placer un grab sur la fenêtre (cf Dream No 46). Le problème, c'est que nous voulons également attendre que la fenêtre disparaisse pour continuer notre exécution et enlever le grab. Ceci se fait simplement en utilisant la commande tkwait window qui attend en paramètre un nom de fenêtre top niveau. Voici un extrait du code utilisé dans le programme (fichier lib.tcl) :

```
# boîte de dialogue, nouvelle fonction
proc NewFunctionDialog {} {
  global NewFunctionName
  NewFunctionVal NewFunctionComment
  # variables partagées
  set NewFunctionName ""
```

```
set NewFunctionVal ""
set NewFunctionComment ""
# interface
toplevel .newdialog
wm title .newdialog "New function"
frame .newdialog.nameframe
label .newdialog.nameframe.label -text
"Name"
entry .newdialog.nameframe.entry -
textvariable NewFunctionName
# etc ...
frame .newdialog.commandframe -relief
raised -bd 2
button .newdialog.commandframe.okbtn
-text "Ok" -command NewFunctionOk
button
.newdialog.commandframe.cancelbtn -text
"Cancel" -command NewFunctionCancel
# gestion de geometrie
pack .newdialog.nameframe -side top -
expand true -fill x
pack .newdialog.nameframe.label -side
left
pack .newdialog.nameframe.entry -side
```

```
right -expand true -fill x
# etc ...
# gerer la boîte de dialogue modale
grab set .newdialog
tkwait window .newdialog
grab release .newdialog
}
proc NewFunctionOk {} {
  global NewFunctionName
  NewFunctionVal NewFunctionComment
  # toutes les données sont obligatoires
  if { $NewFunctionName == "" } return
  if { $NewFunctionVal == "" } return
  if { $NewFunctionComment == "" }
  return
  # faire l'opération demandée
  AddFuncLib "User" $NewFunctionName
  $NewFunctionVal $NewFunctionComment
  # ne pas oublier de détruire la fenêtre
  destroy .newdialog
}
proc NewFunctionCancel {} {
  destroy .newdialog
}
```

Initiation à Java

12^e partie

L'utilisation des threads est tentante car tout paraît si simple. Mais dès que le programme devient un tant soit peu complexe, les problèmes de synchronisation apparaissent.

Nous avons vu que les threads partagent leur espace d'adressage, ce dont il faut explicitement tenir compte. Considérons par exemple la classe Compteur :

```
class Compteur {
    int val;
    public void incrémenter() {
        val=val+1;
    }
}
```

Supposons que val vaut initialement 1 et que deux threads tentent d'exécuter simultanément la méthode incrémenter. Que se passe-t-il ? Si le premier thread effectue l'opération puis le second prend la main, val aura été incrémenté deux fois de suite et vaudra finalement 3. Mais si le premier thread évalue val+1 (le résultat vaut 2), et le second effectue l'opération complète et rend la main, le premier thread pourra alors continuer en affectant à val le résultat de l'opération qu'il vient de faire (qui vaut toujours 2), et val vaudra finalement 2. Autrement dit, le résultat est imprévisible car on ne sait pas dans quel ordre le système exécute les threads ! Il s'agit donc d'une portion de code qui ne doit être exécutée que par un seul thread à la fois pour garantir un fonctionnement cohérent : c'est ce que l'on appelle une section critique. En Java, les sections critiques peuvent être déclarées de deux manières différentes. La première (et la plus utilisée) consiste à utiliser les méthodes "synchronisées". Le principe est que les méthodes synchronisées sont mutuellement exclusives : lorsqu'un thread est en train d'en exécuter une et qu'un autre thread tente au même moment d'appeler une méthode synchronisée du même objet, il est mis en attente et ne sera réveillé que lorsqu'il pourra disposer à son tour de l'accès exclusif. Dans cet exemple, on réécrit la méthode incrémenter en ajoutant le mot-clé "synchronised" :

```
synchronised public void incrémenter() { val=val+1; }
```

Désormais, tout se passera correctement même si plusieurs threads tentent d'incrémenter en même temps.

Les critères de Bernstein

Détecter les sections critiques en pratique peut être plus difficile qu'il n'y paraît. C'est même l'objet de recherches en mathématiques et en informatique théorique. Une méthode simple consiste à utiliser les conditions de Bernstein, qui signifient en somme que, premièrement, deux threads ne doivent jamais modifier la même variable au même moment et que, deuxièmement, un thread ne doit jamais modifier la valeur d'une variable pendant qu'un autre est en train de la lire. Dans notre cas, cela signifie par exemple qu'on ne pourra pas écrire la méthode suivante :

```
public int lireValeur() { return val; }
```

Car, n'étant pas synchronisée, cette méthode peut être appelée alors qu'un autre thread est en train d'exécuter incrémenter() (on tente de lire une variable pendant qu'elle est modifiée). En guise d'exercice, imaginez deux scénarios dans lesquels on appelle simultanément lireValeur() et incrémenter(), tels que lireValeur renvoie deux valeurs différentes. Pour remédier au problème, on déclare la méthode lireValeur comme étant synchronisée :

```
synchronised public int lireValeur() { return val; }
```

On a alors la garantie que l'exécution sera toujours cohérente, mais au prix d'une dégradation des performances ! En effet, un seul thread à la fois peut exécuter lireValeur et monsieur Bernstein n'a pas interdit à plusieurs threads de lire la même variable en même temps, car ça ne pose

aucun problème de cohérence ! Cela signifie que si trois threads veulent lire la valeur, ils devront attendre et appeler lireValeur() chacun à leur tour, alors qu'ils pourraient le faire en même temps sans problème. Il faudrait en fait autoriser, par objet, autant d'accès simultanés à lireValeur() que nécessaire, mais un seul accès à incrémenter(). Il faudrait également rendre lireValeur() et incrémenter() mutuellement exclusives sur un même objet, ce qui exige déjà des techniques bien plus élaborées que le simple mot-clé "synchronised". Tout cela pour dire que même un exemple aussi anodin que celui-ci peut très vite devenir subtil.

Une autre syntaxe

Java possède une autre syntaxe pour la synchronisation. On peut l'utiliser par exemple lorsqu'on traite un objet qui n'a pas été prévu pour être manipulé par plusieurs threads simultanément et ne gère pas la synchronisation. Cette syntaxe est :

```
synchronised(objet) {
    instruction;
    instruction;
    ...
}
```

Un thread ne peut entrer dans le bloc synchronisé que si aucun autre thread n'exécute un bloc synchronisé sur le même objet. Si par exemple notre classe Compteur ne définissait aucune méthode comme étant synchronisée, on appellerait lireValeur() comme suit (on suppose que comp est une instance de Compteur) :

```
synchronised(comp) { comp.incrémenter; }
```

ou encore

```
synchronised(comp) {
    valeur=comp.lireValeur(); }
```

Une histoire de spaghetti

Cinq philosophes sont assis autour d'une table. Chacun a devant lui une assiette de spaghetti et deux fourchettes, une de chaque côté, qu'il partage avec ses deux voisins. Les philosophes réfléchissent et, de temps en temps, ils mangent quelques spaghetti avant de se replonger dans leurs pensées. Le hic, c'est qu'un philosophe a besoin des deux fourchettes pour pouvoir manger, ce qui signifie qu'il ne peut se restaurer en même temps que ses voisins. Maintenant, il s'agit de trouver une synchronisation (c'est-à-dire déterminer les sections critiques et les exclusions mutuelles) qui garantisse un fonctionne-

ment correct (chaque philosophe attend d'avoir les deux fourchettes avant de manger) et qui évite la famine (tous les philosophes désirant manger le feront tôt ou tard). En somme, chaque philosophe fait successivement les opérations suivantes :

1. Réfléchir
2. Prendre une fourchette
3. Prendre l'autre fourchette
4. Manger
5. Poser les deux fourchettes et retourner à 1

Essayez de trouver une synchronisation qui marche... ce n'est vraiment pas simple ! Ce problème, imaginé par l'informaticien hollandais Dijkstra, est devenu si célèbre que le terme de famine fait aujourd'hui partie des termes techniques en matière de conception de systèmes d'exploitation.

Problème d'interblocage

Si concevoir rigoureusement un programme "multithreadé" est souvent difficile, le débogage est un véritable cauchemar. L'une des erreurs de conception les plus fréquentes (et les plus désastreuses) est l'interblocage. Imaginons qu'un thread exécute le code suivant :

```
synchronised(objet1) {
...
synchronised(objet2) {
...
}
```

Tandis qu'un autre fait au même moment :

```
synchronised(objet2) {
...
synchronised(objet1) {
...
}
```

Les deux threads entreront sans problème dans leurs blocs synchronisés respectifs. Mais supposons qu'à l'instant où le premier thread tente d'entrer dans le bloc synchronisé(objet2), le second ne soit pas encore terminé. Le premier thread est alors suspendu et attend que le second thread libère objet2. Ce dernier continue pendant ce temps son exécution et tente d'entrer dans le bloc synchronisé(objet1). Or, à ce moment, objet1 est toujours détenu par le

premier thread qui n'est pas sorti du bloc synchronisé(objet1), et le second thread est suspendu. On se trouve alors dans une situation étrange : le premier thread attend que l'autre ait fini, qui attend pour sa part que le premier ait fini. Aucun des deux ne pourra donc jamais se terminer : c'est la famine, un plantage total et définitif des deux threads ! Il faut dire que garantir que l'interblocage ne se produira jamais dans un programme multithreadé est peut-être le problème le plus difficile en programmation.

Tout n'est pas si noir

Cet article avait pour but d'illustrer les problèmes qui peuvent se présenter lorsqu'on utilise les threads. En pratique, c'est tout de même bien plus simple : la plupart du temps, les threads effectuent des tâches totalement indépendantes où les problèmes de synchronisation ne se posent pas. Évitez autant que faire se peut d'utiliser des variables partagées par plusieurs threads et, dans la grande majorité des cas restants, le mot-clé "synchronised" vous permettra de vous tirer d'affaire. Mais nous reparlerons encore de la synchronisation dans Dream !

Jakub Zimmerman

Hors série PC Team n° 3 spécial micro-ordinateurs de poche

35 F

le magazine
+
le CD-Rom



Sur le CD, retrouvez :

Plus de 8000 programmes pour Psion
séries 3a, 3c, 5, Siena, PalmPilot, HP48,
TI92, Newton, Portfolio, HP 200 Lx,
MagicLink...

Tous les outils Linux, Amiga et
Windows pour connecter votre pocket
à un micro.



Initiation à l'assembleur

13^e partie

Ce mois-ci, nous allons voir une des techniques ultra-classiques de l'histoire de la programmation : le Double buffering.

Vous est-il déjà arrivé de faire une petite animation sur l'écran de votre micro-ordinateur ? La plupart des débutants qui s'y sont essayé, se sont souvent confronté à un affreux clignotement de l'écran. Pourtant, la démarche algorithmique employée avait l'air des plus honnêtes :

- j'attends l'arrivée du balayage vidéo en bas de l'écran
- j'efface l'écran
- je dessine mon objet
- je recommence depuis le début

Alors, pourquoi cela ne fonctionne pas convenablement ? Très simple, dans ce grand classique du mauvais raisonnement plein de bonnes intentions, le programmeur oublie un fait naturel commun à n'importe quel écran : le balayage vidéo va de haut en bas, certes, mais sans jamais s'arrêter. Autrement dit, les modifications du programmeur se mettent à peine en place que le balayage a déjà recommencé à afficher le haut de l'écran. L'œil perçoit alors l'effacement rapide (étape n°2) comme un clignotement et, ce, bien que l'image soit correcte dans la mémoire de l'ordinateur. C'est un fait, le temps dont on dispose pour faire toutes ces opérations d'affichage et d'effacement est bien trop court et il n'y a que les programmeurs de Microsoft pour penser que la solution est d'opter pour un microprocesseur plus rapide.

Un peu d'astuce

L'astuce est en fait la suivante : puisque

dessiner dans l'écran que l'on voit pose problème, alors pourquoi ne pas dessiner dans un autre écran, que l'on ne voit pas, et les échanger ensuite ? C'est cette technique que l'on appelle le *Double buffering*. On dispose donc de deux écrans, un écran physique qui est celui affiché, et un écran logique qui est celui dans lequel on dessine. Une fois le dessin effectué, on attend sagement le retour du balayage vidéo et on échange les deux écrans. Ce qui se résume par la démarche suivante :

- j'attends l'arrivée du balayage vidéo en bas de l'écran
- j'échange l'écran physique et l'écran logique
- j'efface mon nouvel écran logique

- je dessine mon objet dans l'écran logique
- je recommence depuis le début.

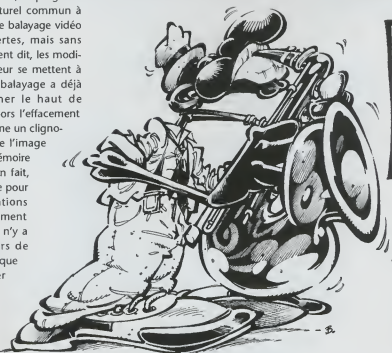
Et hop, plus de clignotement ! En effet, pendant tout le temps où l'on travaille dans l'écran logique, l'écran physique ne bouge pas. L'intérêt d'attendre que le balayage ait atteint le bas de l'écran est compréhensible : si on échangeait les deux images au moment où le balayage se trouve au milieu de l'écran, celles-ci se trouveraient mélangées.

Le listing de ce mois fait la translation d'un petit carré suivant la diagonale de l'écran, en appliquant la technique du *double buffering*.

David Mignon

Le listing est sur le CD !

Afin d'économiser de la place dans les pages du magazine, nous vous livrerons dorénavant le listing sur le CD-Rom du mois, dans le répertoire Amiga/magazine/programmation. Par ailleurs, cette méthode offre l'avantage supplémentaire d'être immédiatement disponible pour l'utilisateur, lequel ne sera plus jamais victime des fautes de frappe. Pour inaugurer cette nouvelle formule, nous vous offrons également ce mois-ci, la plupart des listings parus dans cette rubrique assembleur, ainsi que ceux autrefois parus dans la rubrique C.



QUAND LE JAZZ
EST LÀ,
LA SAVA S'EN
VA,
(C. NOUGARO)





Abonnement

Offre spéciale programmation C++!

**Dream,
le magazine
de la micro
alternative.**



**11 numéros
de Dream avec CD-Rom
= 418 francs**

**+ Programmation C++
par la pratique,
Editions O'Reilly &
Associates
= 255 francs
Soit un total de
= ~~673 francs~~**

439 francs

**soit près de 35%
d'économie !**

Cet ouvrage est également disponible en librairie.

C O U P O N - R É P O N S E

Oui, je souhaite m'abonner à Dream pour un an.

□ Formule 1 : abonnement d'un an à Dream avec 1 CD-Rom + Programmation C++ par la pratique, Editions O'Reilly & Associates, 439 francs à l'ordre de Posse Press. Le livre me parviendra séparément, en recommandé.

☐ Formule 2 : abonnement d'un an à Dream avec 1 CD-Rom, 319 francs.

Nom : Prénom : Adresse :
Code postal : Ville :

Machine/système (facultatif) : ☐ Amiga/AmigaDos ☐ Amiga/Linux ☐ Pc/Linux ☐ Pc/Divers ☐ Be/BeOs☐ Autre machine/autre système :

En cas de paiement par carte bancaire, vous pouvez aussi commander :

Par téléphone : 01 53 36 84 10 du lundi au vendredi de 9h30 à 18h00

Par fax : 01 43 55 66 68, 7 jours sur 7, 24 heures sur 24

☐ carte bancaire : n° CB _____ expire le _____

Offre à renvoyer à Dream/abonnement, 16, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris.

Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger, ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement. Offre valable jusqu'au 10 mars 1998 (cachet de la poste faisant foi).

Informatiques et libertés : en application de l'article L27 de la loi du 6 janvier 1978, relative à l'informatique et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant en vous adressant à notre siège social.

Les informations requises sont nécessaires à l'établissement de votre commande. Elles pourront également être cédées à des organismes extérieurs, sauf indication contraire de votre part.

Date et signature obligatoires :

DREAM

49

Bubble impact

En voyant *Bubble impact*, on ne peut s'empêcher de penser à *Tétris*, même si la forme est totalement différente.

C'est indéniable, *Bubble impact* est un clone réussi du jeu *Puzzle bubble* sur console Nintendo. Pour ceux qui ne connaissent pas ce type de produit, rappelons qu'il s'agit d'assembler entre elles des bulles colorées. A chaque fois qu'au moins trois bulles de la même couleur sont jointes, elles disparaissent et entraînent dans leur chute les bulles qu'elles supportaient. Bref, *Bubble impact* est un jeu d'action et de réflexion où la limite de temps joue un grand rôle, lesdites bulles se rapprochant lentement et invariablement de la ligne à ne pas dépasser...

Un jeu à succès

On retrouve l'ambiance des jeux à



Bouh, raté... Une vie en moins.



Yahoo ! Et les bulles éclatent !



Jeu à deux : l'ordinateur est en mauvaise posture.



Deux manches plus tard : nous sommes définitivement plus forts que l'ordinateur !

succès : jouabilité excellente, graphismes mignons à souhaits, animations gratuites, musique entraînante, bruitages rigolos... Tout est parfait ! Ce jeu est résolument rafraîchissant. On a même tendance à ne plus pouvoir s'arrêter de jouer : voilà son plus gros défaut. Et à deux c'est encore pire : on double le nombre de personnes non productives !

Plusieurs modes

Plusieurs modes sont disponibles, allant du joueur simple à la combinaison de plusieurs participants humains face à l'ordinateur, ce qui renouvelle un peu le

genre. D'un point de vue technique, c'est irrécusable, quoique un peu lent sur les machines modestes. Heureusement, les options de configurations permettront

de paramétrer ce défaut, quitte à perdre quelques images dans le feu de l'action.

100 niveaux !

Très comparable, en terme de qualité, à *Pushy 2*, *Bubble impact* est un shareware de l'Allemand Patrick Hinrichs qui ne coûte pas plus de 10 Dm. La version démo est disponible sur le serveur d'Armoric (<http://sidonie.imag.fr/AcornDemos/>), mais on lui préférera de loin la version complète, contenant 100 niveaux et plein de nouveaux graphismes. De quoi passer de bons moments.

David Peugeot



Un jeu en solo.

Bubble impact	
En hausse	
▲ Très prenant	
▲ Techniquement irréprochable.	
▲ Parfait	
En baisse	
▼ Rien	
Note	
★ ★ ★ ★ ★	

l'espace multimédia

**Maintenant,
le vendredi c'est
souris...**

PLUG'IN : 20H - 22H

**les INTERNAUTES prennent
la PAROLE : 22H - 24H**

**et tous les jours,
PLUG'IN EXPRESS : 20H**

**ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT**

RTL

www.rtl.fr

OnEscapee

Dans la plus pure lignée de Flashback et Another world, On escapee est un jeu d'aventure/action en 2D.

Le jeu s'ouvre sur une introduction du plus bel effet : une longue animation dessinée sous Dpoint pose les bases de l'histoire. Un sombre commando extra-ter-



Pile : graphisme luxuriant.

restre descend sur notre planète pour capturer un échantillon de l'espèce humaine. Heureusement, celui que nous n'allons pas tarder à incarner se distingue par sa dextérité et se joue de la bienveillance de ses géoliers. Mais c'est déjà trop tard. Le vaisseau qui l'emportait vient de s'écraser avec fracas sur

la surface du monde alien. Désormais, notre tâche se résume à revenir sur Terre...

Le principe d'OnEscapee consiste à progresser au travers de six niveaux, exactement de la même manière qu'on le faisait dans Flashback et Another world : un personnage est dirigé de profil sur des décors en 2D dessinés à la main, en sautant par-dessus les embûches et en remettant à leur bonne place les clés éparpillées. La difficulté est intelligemment croissante et les scènes cinématiques viennent fréquemment ponctuer



Face : intrigue foisonnante.

l'action. Par ailleurs, OnEscapee reconnaît automatiquement la langue du Workbench. Il est en outre possible de paramétrer diverses options, comme la vitesse d'affichage. Un jeu dont l'ambiance se révèle envoûtante et la qualité sonore de très bonne facture. L'effort esthétique est louable, mais on



Pour avoir mauvais alien.

aurait quand même souhaité obtenir un résultat à la hauteur des composants Aga. De plus, force est de reconnaître que la maniabilité n'est pas toujours au rendez-vous.

Yann Serro

OnEscapee	
En hausse	
▲ Scénario	
▲ Richesse	
▲ Ambiance	
En baisse	
▼ Maniabilité	
▼ Palette	
Note	
★ ★ ★ ★ ★	

Uropa 2

Initialement présenté comme shareware, Uropa 2 est désormais un jeu d'aventure/action en 3D isométrique commercial.

Le jeu démarre sur une splendide introduction en images de synthèse du plus bel effet. Des aliens tous droits issus d'un trou noir attaquent la colonie terrienne Uropa 2 établie sur la lune. Le joueur incarne un droïde de type Havar alternativement dans des intérieurs



Propulsion vers la planète 3D.

en 3D isométrique et des extérieurs tout plats en 3D temps réel. Son but consiste à détruire l'avant-garde alien et à préparer la riposte. Progressant dans un univers mignon à souhaits, le joueur devra tirer sur des ennemis potentiels, communiquer avec les ordinateurs de la base (pour télécommander le cargo qui transportera les otages, acheter des armes, récupérer de la vie, etc.) et trouver le moyen de franchir certains passages bloqués.

Une ambiance excellente

A l'usage, Uropa 2 s'avère des plus agréables. Cela surtout grâce à la présence de

petites surprises qui dynamisent le jeu, telle la possibilité de se déguiser en droïde adverse, la représentation particulièrement esthétique des explosions ou encore le réalisme des voix dans certains dialogues. A ce propos, signalons qu'Uropa 2 fonctionne sans problème dans la langue de Molière. Par ailleurs, le fait de passer d'un univers intérieur à un monde extérieur (représenté par une technique totalement différente) rythme merveilleusement le jeu. Une excellente atmosphère synthétisée par des sons très réalistes et des graphismes très agréables. De plus, la jouabilité est irréprochable.

Yann Serro



Robot et ses frères.

Uropa 2	
En hausse	
▲ En français	
▲ Les graphismes	
▲ Le son	
▲ L'ambiance	
▲ La maniabilité	
En baisse	
▼ Rien !	
Note	
★ ★ ★ ★ ★	

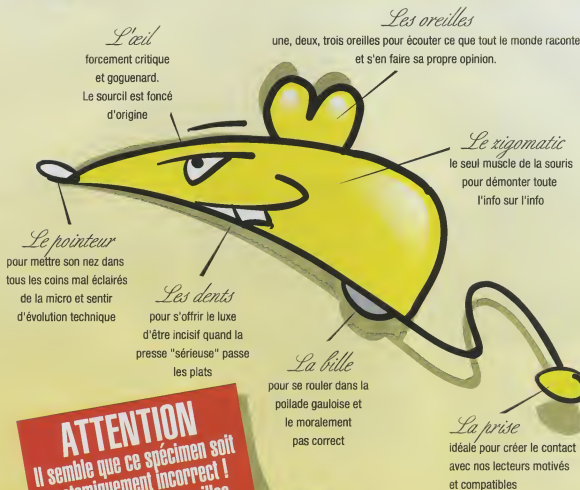
Mais...

Qui lit **informateur** ?

...ce journal
méconnu !!!

VOTRE SOURIS

Peripherals Pointum Simplex



ATTENTION
Il semble que ce spécimen soit
anatomiquement incorrect !
Les souris ont des oreilles



informateur®

La dose d'opinion micro hebdomensuelle en papier qui le fait bien
Si, par le plus grand des hasards, vous ne trouvez pas **informateur** chez votre marchand de journaux, changez-en !

The party 97

On nous avait annoncé l'an passé que la Party 96 serait la dernière de cette série mythique, mais un grand nombre de personnes ont souhaité une fois encore se retrouver à l'occasion d'un tel événement européen.

Les dates et le lieu n'ont pas changé : entre Noël et le jour de l'an, dans un grand centre d'exposition au Danemark, à Aars plus précisément (où avaient déjà eu lieu les deux premiers rendez-vous, en 1991 et 92). La tendance des dernières années a malheureusement été confirmée : cette démo-party est de plus en plus le reflet d'une opération commer-

ciale plutôt qu'une occasion de rencontres et de divertissement. L'animation était quelque peu faible en dehors des habituelles compétitions de démos, graphisme et autres musiques. Par ailleurs, la sélection trop sévère sur la qualité des productions présentées n'était pas très bien venue.

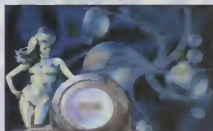
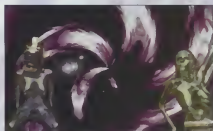
Vincent Oneto

Killer



Code : Sly, Humanoid et Cose
Musique : Destop et Louie
Graphisme : Volk et Legend

Une production magnifique ! Certainement la démo de l'année 1997 ! Heureusement qu'il nous reste des groupes créatifs comme CnCd, pour nous démontrer que l'on peut utiliser des effets de 3D pour autre chose qu'afficher de simples objets tournoyant dans tous les sens au milieu d'un écran noir de



vide. Ici, le graphisme ne veut pas dire "logos" et autres "images plein écran destinées à nous faire patienter pendant le chargement". Vraiment beaucoup d'originalité dans cette production soutenue, comme toujours, par un graphisme et une musique d'excellente qualité. Point d'ombre toutefois : le processeur est mis à rude épreuve, et un 68060 ne sera pas de trop. Démo Aga, disque dur (4,2 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Lops kakki



Code : -
Musique : -
Graphisme : -

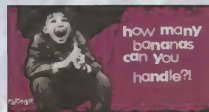
Le style Jormas est reconnaissable entre tous : une musique dans le style trance/goa, accompagnant un ou deux effets visuels en boucle. Ce nouvel épisode ne faillit pas à la tradition. Pour les connaisseurs... mais c'est plutôt léger pour une démo. Démo Aga, disque dur (1,3 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Mellow yellow



Code : Booger
Musique : Booger et Iceman
Graphisme : Opio

Un petit hommage à Melon et plus généralement à tous ceux qui fument des peaux de banane... Les membre de Factir reprennent ici certaines caractéristiques qui étaient propres aux intros et démos de Melon, à savoir des lettrages qui se remuent et des cycles de couleurs vives. A voir au moins une fois... Mais, même remarque que pour la production de Da Jormas, c'est un peu léger pour une démo. Démo Aga en un fichier exécutable (700 Ko), mémoire Fast obligatoire.



Goatraince



Code : Psychoc
Musique : Zoomorph
Graphisme : Gofkhan, Laika, Tarmstrong et Lemniscus

Comme son titre l'indique, à travers ce calembour qui, j'en suis sûr, aura plié la France en deux pendant quelques minutes, le thème de cette démo est un peu un mélange de trains et de musique Goa (si, si !). On y trouve beaucoup d'effets : un wagon en *Gouraud*, un ticket de train mappé, un voxel avec une voie de chemin de fer, etc. La qualité générale de cette démo, qu'il s'agisse autant du code, du graphisme ou de la musique, nous laisse penser qu'il s'agit là d'une première démo de la part d'un groupe plein de bonne volonté, mais on n'en est pas encore au niveau atteint par des groupes plus expérimentés. Démo Aga, disque dur (3,7 Mo) et mémoire Fast obligatoires.



Remix



Code : Pg et Hence
Musique : Steffo
Graphisme : Skize, Skutt, Mrk et Dvize

Si l'on fait un bilan de cette année 1997, on se rend compte que Limited edition a été l'un des groupes les plus productifs sur la scène des démos *Amiga*. On a même pu noter que leurs productions avaient gagné en maturité. Les points forts de cette nouvelle



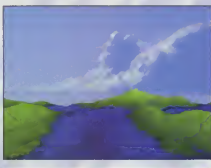
démo se matérialisent par des effets de 3D multi-objets, un travail poussé sur les mouvements et des déplacements de caméra originaux (à ne pas manquer : une scène de combat entre deux robots). Les éclairages sont également à l'honneur, notamment dans la partie des greetings. Démo Aga, disque dur (1,8 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Mortality



Code : Dr StrangeLove
Musique : Barksten et Temal
Graphisme : Razorback

Dans une ambiance plutôt macabre, une démo assez pauvre en innovations, où les effets ne sont plus tout jeunes (zoom, voxel, tunnel mappé) et le graphisme très inégal. C'est dommage, on avait connu mieux de la part de ce groupe suédois, qui avait réussi l'exploit de placer sa démo "" devant celle de Tbm à la Remedy 97. Démo Aga, disque dur (3,2 Mo) et mémoire Fast obligatoires.



Turbotronic



Code : Nuclear Ninja
Musique : Turbocop
Graphisme : Ageldust, Tentacle, Soda et Squid

Pour sa première production, Instinct nous propose une démo composée presque exclusivement d'effets de 3D (miroirs, ombres, environnement mapping, etc.), mais malheureusement une grosse erreur de mathématiques fait apparaître certaines déformations. C'est

très gênant, pour ne pas dire très laid. Démo Aga, disque dur (3,6 Mo) et mémoire Fast obligatoires.



Gnu is not Unix !

Le Gnu project, cet enfant terrible du développement de logiciels, est l'histoire d'un rêve qui est devenu la plus folle entreprise que l'informatique ait jamais connue.

A la fin des années 70, l'industrie du logiciel naissante voit apparaître une chose encore relativement inconnue des informaticiens : les licences d'utilisation, de plus en plus précises, restrictives, contraignantes et souvent abusives. Les utilisateurs aussi bien que les programmeurs se sentent dès lors frustrés par le fait qu'ils ne peuvent disposer à leur guise de leurs logiciels. C'est alors que naît le concept de l'informatique libre. L'un de ses plus fervents militants n'est autre que

Richard M. Stallman, informaticien brillant et excentrique, chercheur en intelligence artificielle au célèbre Massachusetts institute of technology (le Mit) et programmeur réputé. Stallman décide de se consacrer entièrement à cette cause. Il rêve d'un monde où les logiciels seraient à la disposition de chacun, "just like the air" (tout comme l'air), où chacun puisse utiliser ce qu'il veut sans avoir de comptes à rendre, et où le but d'un développeur n'est pas de garder jalousement ses secrets mais au

contraire de créer des œuvres ouvertes et en perpétuelle amélioration. Stallman est tout simplement considéré comme l'inventeur de ce que l'on appellera plus tard le Free software. A cette époque, il met au point la première version de son éditeur de texte, un certain Emacs, et décide de combattre activement les développeurs de logiciels propriétaires. Il élabore à cette fin la General public license (Gpl) qui formalise les principes du Free software et lui donne un statut légal. Mais le plus important est le fait que Stallman lance un projet très ambitieux : développer un système capable de se substituer totalement à Unix et qui serait 100% Free software. Le nom choisi pour ce projet est *Gnu*, pour *Gnu is not Unix*.

La Free software foundation

L'ampleur du projet n'apparaît que progressivement. Il faut d'abord se donner les outils de développement : compilateurs, débogueurs, bibliothèques, outils de génie logiciel... tout un programme ! Stallman réalise qu'il aura besoin du support de l'ensemble de la communauté informatique - et surtout de sponsors - pour mener à bien son entreprise. Afin de centraliser toutes les ressources humaines et matérielles, il crée en 1984 la Free software foundation (l'année même où Apple lance son Macintosh, l'ordinateur le plus propriétaire jamais conçu). Le développement de logiciels n'est qu'une partie des activités de la Fsf : celle-ci se consacre également à promouvoir le Free software auprès des utilisateurs, organise des conférences et des meetings et apporte son soutien à d'autres projets qui vont "dans la bonne direction". Mais malgré ses moyens très limités, la Fsf se fait très vite un nom grâce à la qualité exceptionnelle de ses logiciels.

Un long statu quo

Le Free software est longtemps resté incompris et les utilisateurs se méfient de cette plante exotique. Si les logiciels édités par la Fsf gagnent l'admiration des connaisseurs, ils restent à peu près inconnus hors du monde de la recherche. La Fsf gagne de l'argent principalement en vendant des bandes (plus tard des CD-Rom) contenant les logiciels *Gnu*. Les bénéfices annuels sont alors de quelques centaines de milliers de dollars, ce qui peut paraître dérisoire, mais c'est suffisant pour payer les salariés et organiser quelques opérations de promotion, sachant que les frais de fonctionnement de la Fsf sont proches de zéro. On voit alors apparaître un nouveau type d'entreprises : les Free software companies, spécialisées dans la distribution et la maintenance du Free software. La Fsf



Richard Stallman : La Fsf, c'est pas du pipeau.

finir même par avoir sa "face commerciale", Cygnus software, qui porte les logiciels *Gnu* sous *Windows* et *Nt*, en plus d'offrir une participation poussée au développement du projet. C'est ainsi que le développement de *Gcc* ou de *Gnue* se fait en partie chez Cygnus.

Le grand boom

Le début des années 90 marque un tournant pour le Free software : grâce à l'explosion d'Internet et à la politique de plus en plus agaçante des éditeurs de logiciels propriétaires, les utilisateurs s'intéressent à ce monde parallèle. C'est à ce moment qu'un certain Linus Torvalds décide de diffuser son système d'exploitation (encore embryonnaire) sous licence Gpl. Fort de son immense succès, Linux entraîne dans son sillage de nouveaux projets et de nombreux développeurs sautent dans le train en marche. Les outils de développement *Gnu* sont universellement adoptés, tant par les éditeurs de jeux vidéo (*Quake* est écrit avec *Gcc*) que par les fabricants d'appareils électroniques et électroménagers. Paradoxalement, la *Fsf* s'en trouve affaiblie : Stallman n'est plus le maître incontesté du Free software, les revenus chutent et sa fondation connaît de graves difficultés financières. Qui achèterait un CD avec *Emacs* quand il suffit de le télécharger par Ftp ? Mais Stallman ne baisse pas les bras : il adopte un budget de rigueur, cherche de nouvelles sources de profit et garde le cap : "si la *Fsf* termine le développement de *Gnu* puis doit mettre la clé sous la porte, ce serait un succès complet".

Quel Os pour Gnu ?

Avant même le lancement de Linux, la *Fsf* décide de commencer les travaux sur la partie système d'exploitation de *Gnu*. Elle avait déjà mis au point un noyau du type Unix quasiment fonctionnel et tout le monde s'attendait à ce que ce dernier soit stabilisé et intégré à *Gnu*. Mais à la surprise

générale, Stallman décide d'abandonner totalement ces travaux et fait mettre en chantier un système totalement nouveau, le Hurd. Cette volte-face en fait grincer des dents à plus d'un, y compris au sein de la *Fsf*. On aurait préféré voir *Gnu* rester dans la voie tracée et aboutir dans un délai raisonnable plutôt que de lancer un projet qui ne sera intéressant qu'à très long terme et qui coûtera énormément d'énergie et d'argent. Seul contre tous, Stallman ne revient pas pour autant sur sa décision et refusera même d'utiliser Linux comme noyau de *Gnu*. La première version "bootable" du Hurd n'arrivera qu'en automne 1996, suivie de la version 0.2 en 1997, mais on est encore loin d'une release complète et finalisée. Actuellement, toutes les pièces essentielles du fameux *Gnu system* sont disponibles... sauf deux, toujours en développement. Il s'agit de l'interface graphique *GnuStep* et du système d'exploitation proprement dit : le Hurd. Mais celui-ci promet beaucoup plus que le tant attendu "*Gnu kernel*" : il s'agit de faire table rase et de réinventer le concept même de système d'exploitation en se plaçant dans le contexte de l'informatique de l'an 2005, tout en restant totalement compatible avec les applications existantes. Mieux : le nouveau système doit permettre aux logiciels actuels de profiter directement des nouvelles possibilités, sans qu'il soit nécessaire de modifier la moindre ligne de code ! Qui a dit "impossible" ?

Jakub Zimmerman



La ménagerie de l'informatique.



Bienvenue, noble étranger.

Gnu/Linux ou Lignux ?

Une querelle oppose depuis le début Richard Stallman à Linus Torvalds : le premier accuse le second de sous-estimer la contribution de *Gnu* ou succès de Linux et souhaiterait que Linux s'appelle "Lignux" (Idée abandonnée, qu'on se rassure !), "Gnu/Linux" ou, de préférence, "Système Gnu basé sur Linux". Ce à quoi Linus rétorque que Stallman, qui n'est pas spécialement un esprit ouvert, n'a pas son mot à dire et que la meilleure preuve de sa reconnaissance vient du fait qu'il ait placé Linux sous licence Gpl. La dispute ne cessera probablement jamais, mais qu'on parle de *Gnu/Linux*, de "Linux-based *Gnu system*" ou simplement de *Linux*, il s'agit strictement et exactement de la même chose !

Amiga - PC - Mac - Linux

Du mardi au samedi
A 20 mn de Grenoble & Chambéry

Moniteurs & Vidéo

ProTV (Tous signaux vidéo sur écran VGA)	990 F
Goldstar 15" 028	1 850 F
Amaga 17" 028	3 290 F
Mitsubishi 17" Pro 67 TVX	4 490 F
Mitsubishi 17" Pro 87 TVX	5 450 F

Mémoires de masse

Lecteur CDROM IDE Goldstar 24x	510 F
Disque dur IDE 2.1 Go	1 220 F
Disque dur IDE 2.5 Go	1 350 F
Lecteur ZIP ATAPI interne	850 F
CDROM vierges Traxdata Silver (les dix)	120 F

Mémoires

SIMM 8 Mo EDO	120 F
SIMM 16 Mo EDO	260 F
DIMM SDRAM 32 Mo	500 F

Autres

Modem USRobotics Sportster Flash 56000	1190 F
Carte SCSI-2 PCI Tekram (PC)	600 F

Distributeur produits Micronik & Atéo
Configurations PC sur mesure • Linux installé gratuitement
Spécialiste en câbles & nappes exotiques

Frais de port TTC : Mémoires 25 F - Moniteur 150 F - Autres 50 F

Pragma Informatique

Route départementale 523 • 38570 TENCIN

Tél. : 04 76 45 60 60 - Fax 04 76 45 60 55

synapse@club-internet.fr



BIDOUILLES SOUS LINUX

Je n'arrive pas à recompiler le noyau pour lui faire reconnaître ma carte son. Comme c'est écrit dans le forum du n°47, je me logue en root et je vais dans `/usr/src/linux`. À l'intérieur de ce répertoire, il n'y en a qu'un, nommé "include", et quand je tente un make config, j'obtiens le message suivant : "No rule to make target config". Peut-on installer des packages debian sur la Redhat ? Comment installer X ? Vous mettez qu'il suffit de faire un `rpm -i nom_de_fichier.rpm` mais il y a une dizaine de fichiers différents. J'ai tenté d'en installer plusieurs sans

succès, comment faut-il faire ? J'aimerais bien trouver Netscape sur votre CD, car télécharger plus de 10 Mo sur Internet est trop long. Souvent, vous présentez de petits utilitaires mais vous ne précisez pas où on peut se les procurer. Enfin, je trouve que vous n'êtes pas assez précis pour les débutants ; je fais des "man" à longueur de temps mais je ne progresse pas beaucoup. Anonyme.

Pour compiler le noyau, il est nécessaire d'installer le package contenant les sources. Cela se fait très simplement par :

```
dpkg -i /cdrom/bo/binary-1386/misc/kernel-
package_3.28.deb
dpkg -i /cdrom/bo/binary-1386/devel/kernel-
source-2.0.30-7.deb
dpkg -i /cdrom/bo/binary-1386/devel/kernel-
```

```
headers-2.0.30_2.0.30-
7.deb
```

De plus, sous Debian, la commande `make-kpkg` est utilisée pour créer un package .deb (contenant un noyau flambant neuf) qu'il suffit d'installer comme tout autre package (voir l'article sur la Debian). Pour le moment, il n'est pas possible d'installer des packages Debian sous Redhat. En revanche, l'inverse est tout à fait possible, voire courant grâce à la commande `alien : alien -n package_redhat.rpm au alien -n package_slackware.tgz`. Attention ! La commande `rpm` installe les packages Redhat ; pour installer les packages Debian, c'est la commande `dpkg` qui convient. Pour X, il suffit d'installer les packages suivants : le fichier `x11/xserver-???` (qui correspond à votre carte), les fichiers `x11/xfont???` (pour les polices désirées), `x11/xlib6_3.3.4.deb`, `x11/xbase_3.3.4.deb` et `x11/xcontrib_3.2.2.deb`. Nous

essayons autant que possible de fournir sur le CD les logiciels testés. Nous nous efforçons par ailleurs de donner l'adresse Internet à laquelle vous pourrez vous procurer les logiciels non fournis sur le CD. Nous essayons de contenir tout le monde, les débutants comme les utilisateurs avertis. Par ailleurs, le meilleur moyen de progresser sous Linux, reste de "mettre les mains dans le cambouis". Nous pouvons bien sûr vous guider dans vos pérégrinations, mais sachez que rien n'est vain ; même si vous pensez que vous ne progressez pas beaucoup, cela vient du fait que ce que vous apprenez n'est pas forcément immédiatement utilisable. Bientôt, vous aurez besoin d'une information et vous vous souviendrez de l'avoir lue, dans un man, un mois auparavant. Si vous trouvez que vous ne progressez pas assez vite, nous vous conseillons l'excellent livre "Le système Linux", aux éditions O'Reilly.



Petites annonces

VENTES

Vds ou échange scan à main 24 Bit 400Dpi contre matériel ou logiciel ; contacter François au 03 83 52 33 92. Répondeur. (54).

Vds Cpu Intel Pentium 120 MHz + Radiateur thermique : 450 F. M. JUBLOT Xavier 7 Allée Henri Bergson 18000 Bourges.

Contre 20 F, recevez mes listes de Soluces Astuces, codes. Roger JM, 49 Rue Florion 51800 ST Ménéhould.

Vds 1200 + MTEC 03042 MHz + DB800 + CDX4 + HP660 c : 3 000 F. à débattre + 49660 c : 990 F. 05 56 39 42 33.

Vds CG Diamond Edge 3D 2Mo (son + integre) ou échange contre Intel P200. François 05 57 51 00 64.

Vds battlespire 1906. R. Contactez Antoine au : 04 75 81 46 86.

A1200 + écran + DD170 Mo + Lect. Ext. + Carte 68030 (4 Mo) + CD X2 + Accs. Prix : 3500 F. Vds aussi A600 : 2 Mo + DD 70 Mo. Tél. : 02 33 40 08 49 après 17 h.

Vds carte 3Dfx 650 F Mgamillenium 600 F. Sound 64 Dynamic 3 D 500 F sbawe 32 Jeux originaux très récents : TR II Quake II. JK Sublo 76 Pdb LBA 2. Xavier au 02 98 85 04 24.

Vds 1200 + carte acc. 68030 28 Mhz 8 Mo + DD 80 Mo + CD-rom 2 X + Moniteur 10835 + scanner à main 16/32 niveaux de gris 4 000 F. Tél. : 03 44 41 57 20.

Vds collection CD sur Amiga et aussi nbx Jeux. Demandez : Alfred 06 45 46 15 26. 3 rue des Maçons de lumière 95800 Cergy.

Vds carte MTEK030 42 MHz + 68882 25MHz + 4 Mo : 600 F.Vds Allm ext. Ventilée 200W Ts Amiga : 200 F. Vincent au 05 55 52 0192 après 17h30.

Vds A1200 OS 3.0 / Blizzard 030/50 - 16 Mo / CD 4 X / HD 2 Go + 3 man. + carte son AURA + CDs + jeux + souris... : 4 000 F. à déb. Tél. : 02 40 59 68 87.

Vds 1200/600, matériel, logiciels, moniteur. Tél. : 03 21 37 40 00. (heures de bureau).

Vds carte GVP 1230 + 4 Mo + DK7 + Divers + Bible WB 3 + Copieur Hard + jeu : 1 000 F. Tél. : 02 35 87 86 54.

Vds Jeux Amiga : Desert strike, Wing commander, etc... à 55 F le jeu ; écran 10845 = 400 F ; lect. Ext. 880 Ko = 100 F. Tél. : 03 24 27 29 63.

Vds Mtec 1230 / 28 + 8 Mo 700 F. 03 28 68 90 85 Bruno.

Vds carte mémoire MBX avec 4 Mo et 68882 à 25 Mhz. Px : 450 F à débattre. Tél. : 04 67 42 25 18. Cherche contacts Amiga sur Montpellier.

Vds 4030 10 M + hd 120 m+ CD Rom + carte IO de GVP + SCSI + HD 80 M + écran + digitaliseur vidéo + audio nbx C7 D7 prix 6 500 F. Tél. : 03 27 27 83 02.

Vends CD32 / S X 32 DD270 8Mo 20 CD Rom + Disquettes + imprimante + Comprendre l'Amiga prix 1 500 F. Tél. : 02 35 75 22 18, heures repas.

Vds A1200 + 1085s + 16 Mo + Bliz D 1230 + CD X 8 + DD1.7 : 5 500 F. Jean 01 39 13 58 98.

Vds carte accélératrice cyberstorm

Désormais, il est possible d'écrire à Dream par E-mail ! N'hésitez donc pas à envoyer toutes vos missives à l'adresse drea@posse-pres.com. Nos experts se feront un plaisir de répondre à toutes vos questions !

060 (MK1) + module Scsi (rom V8.5) : 2 500 F. Demander Jérôme. 01 45 89 87 43. Paris.

Vds cartes graphique & vidéo : Retina 22 400 (800 F). VLAR 22 (800 F). Typaint 2 (400 F). Le tout 1 800 F. Tél. : 05 56 69 72 34.

A.V. 386 avec Work, Norton... petit prix ; carte acquisition-restitution vidéo PC haute résolution 2 500 F. Pour Amiga : scanner main 400 dpi, logiciels traitement de texte : WordWorth 6 et 3, KindWords 2 et 3, base de donnée, PageSetter, DigiWiew & filtre électronique, Scala VidéoTutor, jeux tous Amiga prix sacrifiés. Table montage vidéo. Vidéonics TUI (1 500 F). Tél. : 02 31 68 84 92 (répondre).

Vds A1200 + écran + CD 4 X + DD 540 Mo + 2 Joys + jeux + nbreux disks + Mtec 400 + 8 Mo + Nbreux Dream : 3 600 F. Tél. : 02 47 53 75 05.

Vds A1200 + HD Seagat 630 Mo : 1 800 F. Carte Scsi Gvp pour A23/4000 + HD Scsi 700 Mo + 8 Mo : 800 F. PC x : 250 F. Amos 3d : 100 F.

A1200 + 030 / 50 + 8 Mo + HD 170 Mo + moniteur + lect. Ext. Tower Drive + Scan couleur + Souris + originaux : 3 800 F à débattre. 01 60 02 60 07. Après 19 h.

Vds A1200 Ram 10 Mo + Carte accé + DD2.5.1 G.O + lect. Ext. + accessoires + Nbx logic. + TS les deux 2 500 F. Port compris. 05 53 49 32 11.

Vends carte mémoire vide pour Amiga 1200 Extensible 8 Mo : 400 F. Livres - CDROM - Amiga - Prix à débattre au 05 53 04 59 91.

Vds 1200 T. 3.1 2500 F. Amiga 2000B rev. 6.2 - 3.1 500 F. + M14385 2 000 F. Autre mat. Tél. : 03 82 57 17 00 soir.

Vds A1200 + Moniteur + 2 joysticks + jeux Prix : 1 300 F. Tél. : 02 43 82 63 58. Rép. Demandez Delphine.

Vds pour A1200 carte Acc. 030 / 28 + 68882 / 33. 8 Mo Fast : 700 F.

Port compris. Tél. : 03 24 35 15 40 le Week-end ; dema; Alex.

Vds Disc Dur 60 Mo 250 F, imprimante Mps 1230, 250 F, final copier 2 200 F, Archon 50 F. Pour Amiga. Alexissolier@Min ; tél. : 04 50 45 75 46. Tel. net ACH. DRIVE H.D.

Vds Vds A1200, 1 500 F. DD 650 Mo 600 F. Squirrel 400 F. Picasso II 900 F. A3640 1 000 F. Tél. : 03 86 80 90 87.

4030 + 11538 + 68882 33Mz + 16 Mo + CD 4X + DD2. Go + Softs : 7000 F. 4040 + EGS + 1960 + Softs (synthese, animation...) 8 000 F. 03 27 92 75 44.

Echange playstation + 1 manette + 1 carte mémoire + 5 jeux + boîte et doc, garantie 9 mois. Contre Blizzard 68030/ 50MHz + copro 68882 à 50 MHz + 8 Mo de fast, ou -. Ecrire à Régéna Laurent, 9 cité Bondurée, 95223 Roncq.

Vds pour A1200, carte 68030 + Mmu à 28 Mhz + 8 Mo 600 F + Vds nbx D7 jeux & utilitaires + cherche écran multisynchro. Jérôme au 03 85 33 85 12.

ACHATS

Achète Carte Blizzard 1200 - 1240 - 1260 avec éventuellement son

contrôle scsi 2 Tél. : 03 80 67 55 79.

Ch jeux pour console Vectrex + jeux et util. pour 6128 et Amiga 500. Bernard au 01 48 18 82 33 ou fax 01 48 18 82 11.

Ach. Ou échange Amos pro avec ou sans Dco plus si possible Extension AGA. Tél. : 01 30 25 34 67. DMD Maurice.

Achète FPU pour Blizzard 1230 : 200 F et Modem capable recep. Fax amiga éteint + softs. Joel au 03 89 48 09 39 le soir.

CONTACTS

Recherche graphistes musiciens et scénaristes pour compléter équipe pour jeu vidéo. 03 20 42 25 14 ou smi-sof@nordnet.FR.

Cherche contacts tous Amiga pour échanges. Fabrice Bertin, 71 rue de la fontaine 80300 Albert.

Cherche contacts sur amiga. Contacter Blondel Dany, 3 voie Henri Dunant, 59760 Grande Synthé.

Cherche contacts sour A600. Mielcarek Yann 28 Lot. Du Champ Marot 02320 Brancourt en Laonnaais. Vends jeux A1200. 03 23 22 28 18.

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 250 000 francs, 16, rue de La Fontaine au Roi, 75011 Paris
Téléphone : 01 53 36 84 10
Télécopie : 01 43 55 66 68
Directeur de publication : Romain Canonge
Tél. : 01 53 36 84 25
Email : rcanonge@posse-press.com
Directrice de la rédaction : Christine Robert
Tél. : 01 53 36 84 24
Email : crobot@posse-press.com
Responsable promotion/publicité : Hélène Blondel
Tél. : 01 53 36 84 20
Email : hblondel@posse-press.com
Responsable comptable et administrative : Angélique Parmentier
Tél. : 01 53 36 84 23
Email : admin@posse-press.com
Assistante de direction : Valérie Ambroise
Tél. : 01 53 36 84 11
Secrétaire générale : Anna Vincent
Tél. : 01 53 36 84 10
Revenements : (technique, vpc, abonnements)
Tél. : 01 53 36 84 18 du mardi au vendredi de 10h00 à 12h30
Rédacteur en chef : Yann Serra
Tél. : 01 53 36 84 15
Email : ysearra@posse-press.com
Directeur des projets multimedia : Frédéric Botton
Tél. : 01 53 36 84 12
Email : fbotton@posse-press.com
Où collaborer à ce numéro : David Curé, David Feugey, Guillaume Girard, Emilie Heitor, Bernard Medioni, David Mognon, Christophe Morvan, Vincent Orsini, Frédéric Peschanski, Richard Thibault, Jakob Zimmermann
Directeur artistique : Pierre-Yves Boudy
Tél. : 01 53 36 84 28
Email : pyboudy@posse-press.com
Ter rédacteur graphique : Catherine Barré
Tél. : 01 53 36 84 27
Email : cbarré@posse-press.com
Rédacteur graphique : Severine Braud
Tél. : 01 53 36 84 27
Email : cbraud@posse-press.com
Illustrateur : Christophe Bardon
Réalisation du CD : Posse Press

Photogravure : La station graphique
Impression : Leonce Depeze
Réassort : Distrimédia (Toulouse)
Tél. : 05 61 40 74 74
Diffusion : Mip
Dépôt légal : parution
Commission paritaire : n°75364
Représentant légal : Romain Canonge
Associés principaux : Romain Canonge, Christine Robert
Copyright 1997 - Posse Press
Toute réimpression ou toute reproduction intégrale ou partielle du magazine, toute utilisation du logo de Dream ne peuvent se faire sans l'accord de l'éditeur. L'envoi de lettres, photos, logiciels à l'éditeur implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. S'ind accord spécial, les documents ne sont jamais restitués. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur citation est faite sans aucun but publicitaire et ne signifie en aucun cas que les procédés soient tombés dans le domaine public.

Pour passer une petite annonce - Dream n°49

	Tarif des PA	
	Abonné Dream	Non abonné Enquerr
Insertion magazine Dream	0F	20F
Option couplée magazine PC Team	(+15F)	(+15F)
Citation en litas	(+10F)	(+20F)
Total		

Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 16, rue de La Fontaine au Roi, 75011 Paris. La vente ou l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce.

Rubriques : ☐ achats ☐ ventes ☐ contacts - Système : ☐ Amiga ☐ Linux ☐ autre

Le PC sans se planter

Tout pour comprendre et acheter un ordinateur multimédia : l'unité centrale, le stockage magnétique, l'affichage, le multimédia, les communications, les imprimantes, les scans, les joysticks... Avec CD-Rom



Le PC sans fausses notes

Tout sur le musique assistée par ordinateur : le MIDI, le hardware, le software, Internet, rubriques pratiques... Avec un CD comprenant 34 démonstrations commerciales, 50 Mh de modules, 13 trackers, 160 fichiers Wave...



Le PC dans la poche

Tous les ordinateurs de poche : Palm series 3 et 5, PalmPilot, Hsp42, T302, Newton, Windows ce... Avec tous les logiciels des ordinateurs pour Amiga, Atari, Linux, etc.



La bible du jeu Amiga

La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un mega-dossier sur les jeux de bord, incontournable.



Le CD PC Team (n°10 à 24)

Références sur chacun de nos CD-Rom un répertoire Amiga d'environ 10 Mo : jeux, utilitaires, astuces, fichiers image, sons...



LES ANCIENS NUMÉROS AVEC DISQUETTE AMIGA

• Dream n°1

Dossier : la CD-32
Reportage : l'ECTS de Londres
Disquette : DSS 1, version complète

• Dream n°2

Dossier : les jeux de Noël
Reportage : comparatif numériseurs

• Dream n°3

Dossier : Amos turbo
Dossier : les imprimantes
Reportage : le Supergames show
Disquette : Cinemorph, version complète

• Dream n°4

Dossier : les virus
Reportage : le Winter ces de Las Vegas
Disquette : Quickwrite, version complète

• Dream n°5

Dossier : sex'n'Amiga
Labo : Blitz basic 2, Mediapoint...
Disquette : Skidmarks démo

• Dream n°6

Dossier : le salon Imagina 94
Labo : ADPro 2.5, Quarterback...
Disquette : Personal paint 4, version complète

• Dream n°7

Dossier : le piratage
Labo : Scenery animator, Vidi 24, le PAR...
Disquette : Canon studio, version complète

• Dream n°8

Dossier : les simulateurs
Labo : Overdrive CD, Caligari, Directory opus...
Disquette : Personal font maker, version light

• Dream n°9

Dossier : l'Amiga en vacances
Labo : Imagine 3.0, Emplant
Disquette : Abank

• Dream n°10

Dossier : les mangas et l'Amiga
Labo : carte M-Tec, Can do...
Disquette : une sélection de DP

• Dream n°11

Dossier : l'avenir de l'Amiga
Labo : Lightwave, Dice, Videostage...
Disquette : Painter 3D, version complète

• Dream n°12

Dossier : la création d'un jeu
Labo : DSS 3.0, DirWork, Brilliance 2...
Disquette : Desktop magic

• Dream n°13

Dossier : l'Amiga à la télé

20F

• PART 1

Labo : PageStream, Panorama
Disquette : Virus checker 6.41

• Dream n°14

Dossier : l'Amiga et les graphismes
Reportage : Le World of Amiga
Disquette : Real time sound processor II lite

• Dream n°15

Dossier : le rachat de l'Amiga
Labo : Photogenics...
Disquette : Skidmarks II, la démo

• Dream n°16

Dossier : les clones Amiga arrivent
Reportage : l'Amiga s'impose à Imagina
Disquette : Photogenics, la démo

• Dream n°17

Dossier : la Doom-mania arrive sur Amiga
Labo : GoldEd 2.1.1, Easy calc, Studio professional 2...
Disquette : DSS 3, version complète

• Dream n°18

Dossier : l'ECTS de Londres
Labo : DPaint V, Scala mm400, Sherlock, Diavolo, Power CD...
Disquette : Brutal, la démo

• Dream n°19

Dossier : les dessous du rachat par Esscom
Reportage : l'Amiga à L'E3 de Los Angeles
Disquette : OctaMed pro 5.04, version complète

• Dream n°20

Dossier : l'Amiga et Internet
Labo : Photogenics 1.2, Kit tower 1200, Digma organiser...
Disquette : Obsession flipper, la démo

• Dream n°21

Dossier : transformez votre Amiga en PC, Mac...
Labo : OctaMed 6, AsimCDFs, Fax on ...
Disquette : Flight of the amazon queen, la démo

• Dream n°22

Dossier : l'avenir ludique de l'Amiga
Labo : CD Write, lecteur Zip...
Disquette : Vroom multiplayer, version complète

• Dream n°23

Dossier : optimisez votre Workbench
Reportage : l'Amiga aux commandes du virtuel
Disquette : Coala, la démo

• Dream n°24

Dossier : choisir un lecteur CD-Rom

pour Amiga

Labo : Devpac 3.5, carte Piccolo, Action replay 1200...
Disquette : Boston bomb club, version complète

• Dream n°25

Dossier : l'Amiga expo fait un carton
Labo : Directory opus 5.0
Disquette : Virus checker 8.03

• Dream n°26

Dossier : les ordinateurs exotiques
Labo : ImagineVision, Blitz basic 2.1, Arts et frontières...
Disquette : Zeewolf 2, la démo

• Dream n°27

Dossier : le guide du programmeur
Labo : la carte 68060 Blizzard 1260T
Disquette : Gloom deluxe, la démo

• Dream n°28

Dossier : l'extension du Pc au service de l'Amiga
Labo : Tower TBD, SX32, TurboCalc 3.5, @Net...
Disquette : TurboPrint professional 4.1, version light

• Dream n°29

Dossier : Vincorp rachète l'Amiga
Labo : DeltaTower, DiskSalv 4...
Disquette : MandelTour AGA, version complète

• Dream n°30

Dossier : toutes les clés pour éviter la galère
Labo : Wordworth 5, World atlas, encyclopédie Adfi...
Disquette : Blitzbank 2.1

• Dream n°31

Dossier : le quizz de l'été
Labo : Image FX 2.a, Artpad 2, Vid 24, Kit internet...
Disquette : une sélection de DP

• Dream n°32

Dossier : quel fournisseur Internet choisir ?
Labo : Turbo print v 4.1...
Disquette : Poweroids

• Dream n°33

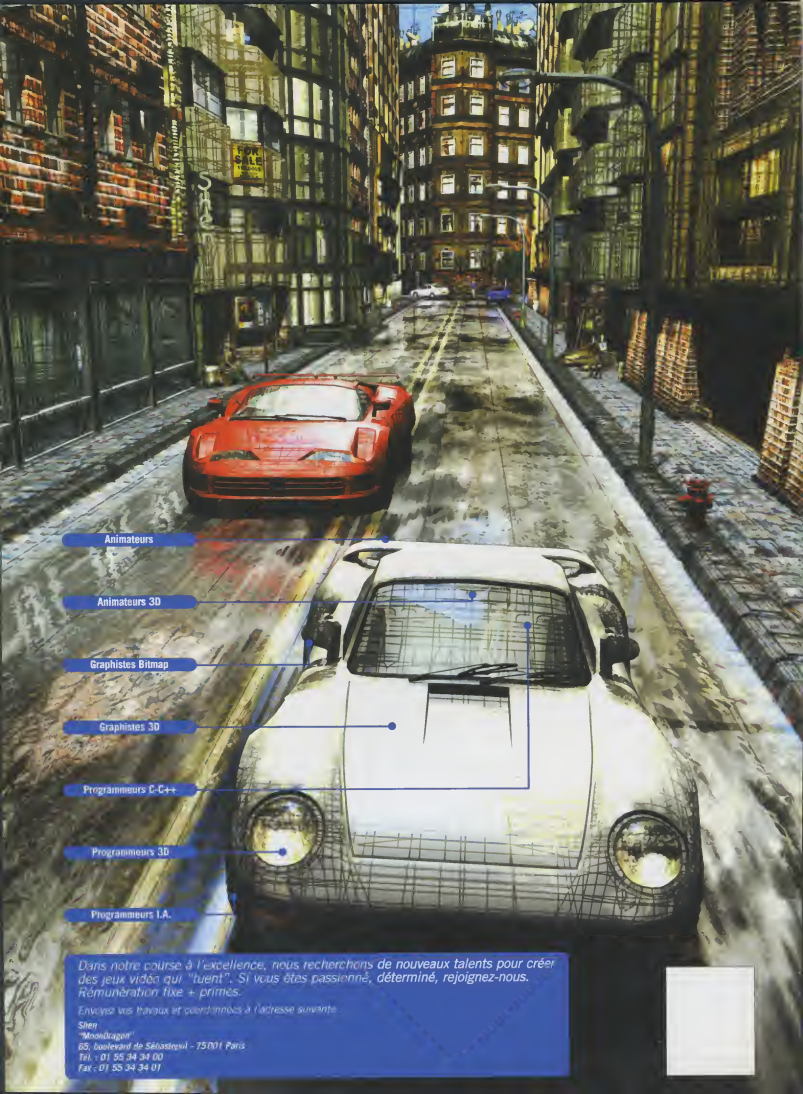
Dossier : le multimédia et l'Amiga
Labo : la carte Cyberstorm 060
Disquette : une sélection de DP

• Dream n°34

Dossier : la communauté Amiga à la rescousse
Labo : OctaMED, Soundstudio, Imagine 5.0...
Disquette : Alien breed 3D 2, la démo

• Dream n°35

Jeu : Capital punishment
Labo : iBrowse, InterOffice, MaxDOS
• Dream n°36
Dossier : pourquoi investir sur Amiga



Animateurs

Animateurs 3D

Graphistes Bitmap

Graphistes 3D

Programmeurs C-C++

Programmeurs 3D

Programmeurs I.A.

Dans notre course à l'excellence, nous recherchons de nouveaux talents pour créer des jeux vidéo qui "tuent". Si vous êtes passionné, déterminé, rejoignez-nous. Rémunération fixe + primes.

Envoyez vos travaux et coordonnées à l'adresse suivante.

Site:

"MoonDragon"

85, boulevard de Sébastopol - 75001 Paris

Tél : 01 55 34 34 00

Fax : 01 55 34 34 07